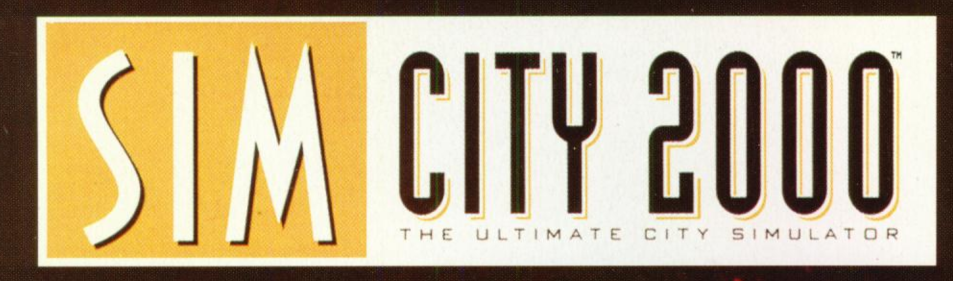

8/94 DAS MEISTGELESENE COMPUTERSPIELE- UND MULTIMEDIA-MAGAZIN
POWER PLAY
DM 6,50
öS 50,-/sfr 6,50
Lit. 8400/hfl 8,-
dkr 35,-/fmk 32,50
4 391054 206507 08
Die Nr.1
der Computerspiele- und Multimedia-Magazine
Explosiv
INFERNO
Probeflug: Oceans Weltraumknaller
Lichtschnell
Wing Comander Armada
Origin geht ans Netz
Das Mega-Rollenspiel
GELÖST
DUNGEON MASTER 2
Im Dutzent billiger
Einsteiger-PCs
Großer Vergleich:
Was taugen preiswerte PCs?
Al-Qadim
Sesam, öffne dich: SSI geht in die Wüste

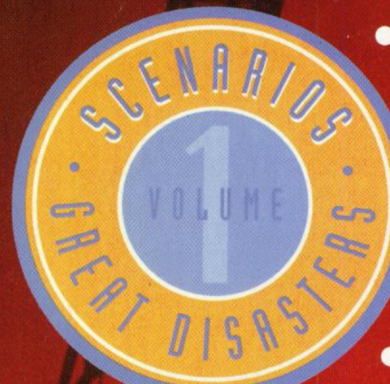


SIM CITY 2000 steht seit Februar 1994 auf Platz 1 der Media Control Charts * und wird jetzt sogar

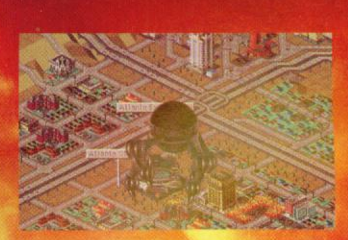
noch spannender

Denn für die unangefochtene Nr. 1 der Simulationen unter den Computerspielen gibt es jetzt die Erweiterung auf die Sie gewartet haben





- 10 neue, spannende Szenarien
- Vulkanausbrüche, Explosionen, Großfeuer
- Katastrophen in echten Städten wie New York oder San Francisco
- Wird direkt ins Szenario-Menü geladen

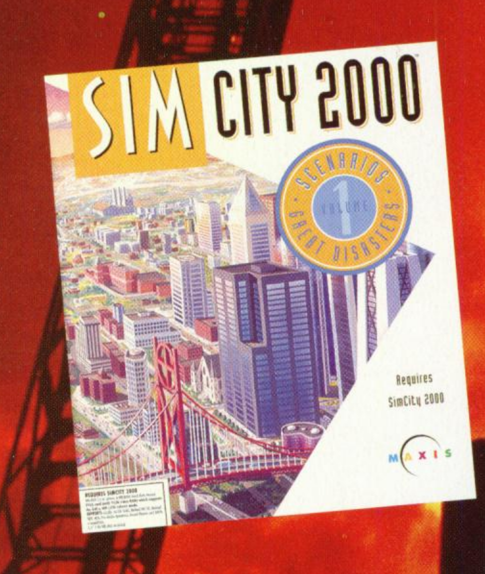


Riesige UFOs versuchen Ihre Stadt dem Erdboden gleichzumachen





Retten Sie Ihre Stadt vor den verheerenden Folgen eines Vulkanausbruchs.





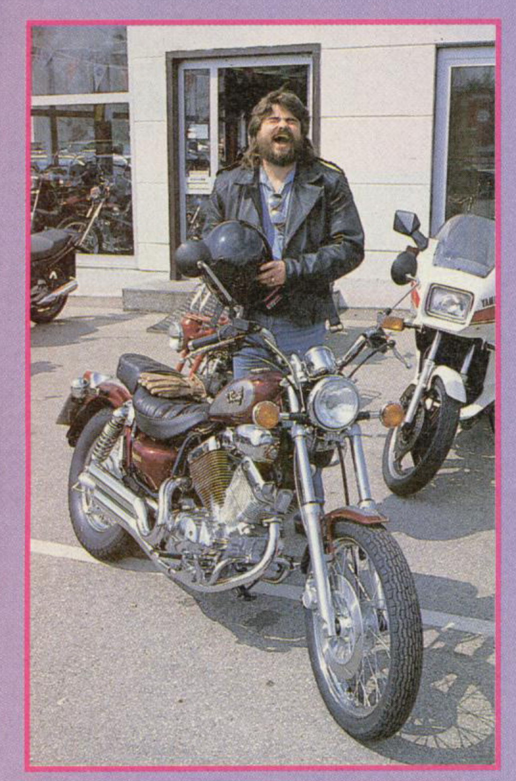


HotLine: Mo.-Fr. 15⁰⁰-18⁰⁰ Uhr
BBS Nr.: 0 61 07-930-222



*Stand der Drucklegung

intern



Vorsicht! Wer in den Sommerferien in Oberbayern unterwegs ist, bitte aufgepaßt: Obermotz Hengst hat sich eine Yamaha Virago zugelegt und choppert damit rücksichtslos durch die Alpen.

Das Boot ist voll

Endlich haben wir es geschafft. Nach entbehrungsreichen Jahren der personellen Unterbesetzung erstrahlt die *POWER PLAY*-Redaktion jetzt im vollen Glanz von sechs Vollzeitschreiberlingen. Erster Neuzugang in diesem Monat ist Pete Schwindt aus Bonn. Der gute Pete konnte schon reichlich Redakteurserfahrung beim Bastei Verlag sammeln, unter anderem hat er dort die Comic-Alben-Sektion mit aufgebaut, bevor er sich der Unterhaltungssoftware zuwandte. Wenn er zu Hause gerade nicht hinter einer Simulation klemmt und “SimCity”-Städte bastelt, schreibt er Texte für “Star Trek”- und “Star Wars”-Handbücher, macht Übersetzungen oder schreibt Storys für “Benjamin Blümchen”. Das zweite “neue Gesicht” dürfte alten POWER-PLAY-Hasen noch in guter Erinnerung sein. Henriks Grinsen verzierte schon vor vier Jahren unsere Wertungskästen. Zwischenzeitlich stieg Mister Fisch in den “spielfreien” Computer-Journalismus um, konnte seine “Happy Computer & Power Play”-Wurzeln aber nicht verleugnen und betreut ab dieser Ausgabe exklusiv unsere Hardware-Rubriken. Zum Einstand gibt's einen ausführlichen Vergleichstest von spielintensiven Lowcost Systemen.

Michael hingegen hörte den Ruf der Wildnis und schradelt nach 10 Jahren Zweiradabstinenz wieder mit einem Motorrad – einer chromblitzenden Yamaha Virago – über Voralpen-Pisten.

Sieht wirklich so aus: Pete Schwindt als Karikatur



Darf's ein Megabytchen mehr sein? Mister Fisch ist uns ins Netz gegangen

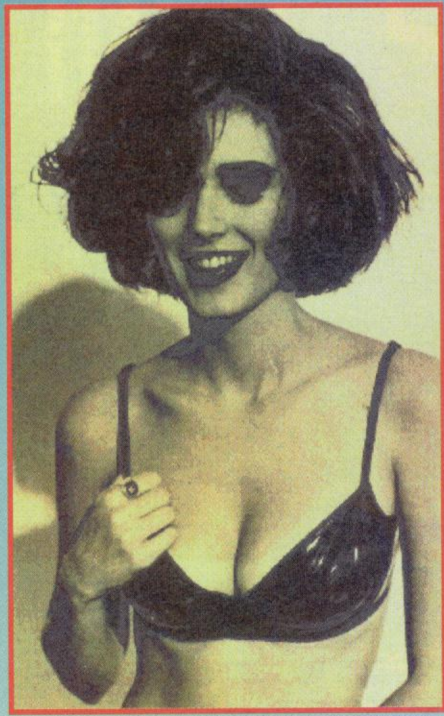
Viele neue Freunde wünscht Euch Euer

Power-Play-Team

24

Inferno:
DIDs neues 3-D-Spekatkel





126

Schlaff oder straff: CD-Erotiksoftware auf dem Prüfstand der Hormone





108

Harter Test:
Preiswerte Einsteiger-PCs im Vergleich

Aktuell

Wettbewerbe

Thema

Test





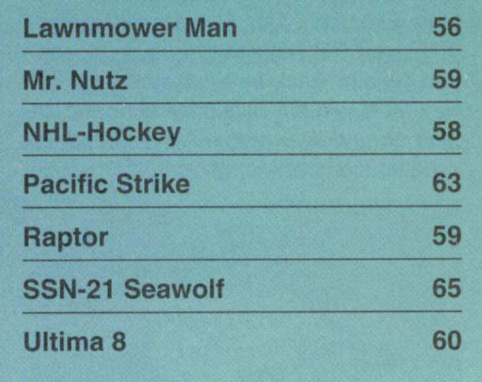
28

Origin geht ans Netz: Wing Commander Armada im Test



34

1000 und eine Nacht: Al Qadim rettet das Morgenland



Laserage

Rubriken

Powerservice

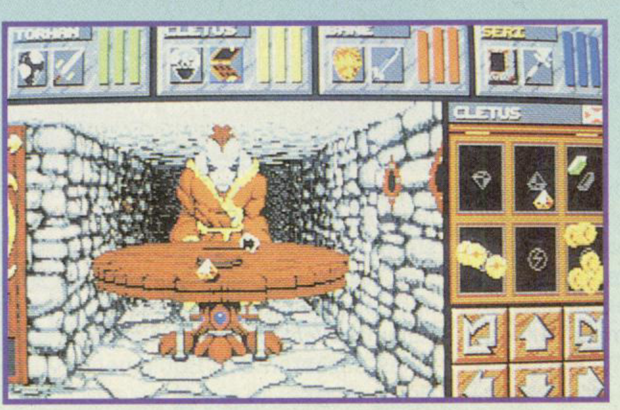
Powertips



118

Renderman schlägt zu: die wichtigsten 3-D-Programme





106

Bis zum letzten Labyrinth: Wir erforschen die Geheimnisse von Dungeon Master 2

Abschalten

Wozu sind Bildschirmschoner gut? Sie retten den Monitor vor häßlichen Masken, die sich nach ein paar Stunden unwiderruflich einbrennen, aber sie senken wohl kaum den Stromverbrauch. Auf die rettende Idee, mit der unser Planet zweifellos vor dem drohenden Öko-Overkill bewahrt wird, kam die Berliner Firma Meta Elektronik. Der *Monitec* wird einfach an Euren PC oder Mac angeschlossen und schaltet nach einer einstellbaren Zeit den Moni wie ein Bildschirmschoner einfach ab und zwar ganz. Auf Tastendruck schaltet sich der Monitor natürlich wieder



Regenwald, ich komme! Mit dem Monitec lösen wir ökologische Probleme mit links

ein. Der gesparte Strom kostet uns nichts (bis zu 100 Mark weniger Kosten jährlich) und kann so in die Wiederaufforstung des Regenwaldes oder die Wiederbelebung von Walen gesteckt werden. Eine tolle Idee – meinen wir. Das gleiche System sollte es auch für Fernseher geben, vor denen Leute schlafen... *kn*

Name:	Monitec
Bezug:	Fachhandel oder Meta Elektronik/Berlin

Entwarnung!

Mit dem Druckfehlerteufelchen ist das so eine Sache. Die Jungs von Software 2000 bekamen dies am eigenen Leib zu spüren, denn hunderte Anrufer beschwerten sich über die Hardwareanforderungen des *Bundesliga Manager Hattrick*. Hier nun endlich die Entwarnung: Die AGA-Version benötigt keine 4 MB RAM sondern kommt mit dem herkömmlichen 1200er RAM aus, die "normale" Amiga-Version läuft mit 1 MByte. Auf Festplatte benötigen die Versionen 2-3 MByte Platz.

Battle Isle-Bausatz

Battle-Isle-Fans werden von Blue Byte regelmäßig mit Datennachschub in Form von Zusatzdisketten versorgt. Amiga-Besitzer, die die Datendisketten jedoch schon zum Frühstück vernaschen, sollten sich an den *Battle Field Creator* von der Software Society halten. Mit diesem dürft Ihr komfortabel Eure eigenen Karten und Szenarien erstellen. Dabei helfen Euch sowohl Statistiken, als auch ein Regel-Debugger, der Eure Karten nach Konflikten mit dem *Battle-Isle*-Regelwerk durchforscht. Natürlich müßt Ihr ein Original-*Battle-Isle* im Schrank stehen haben. Die Szenarien der Datendisketten 1 und 2 lassen sich natürlich auch verändern und beliebig modifizieren. Die Stärke des

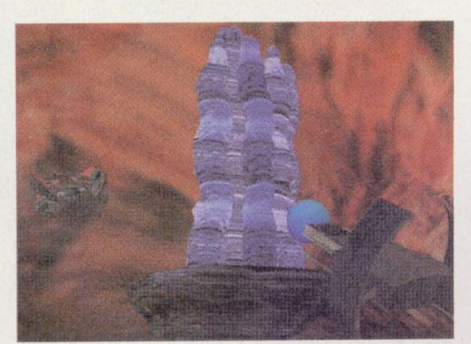


Computergegners läßt sich selbstverständlich auch einstellen. *kn*

Name:	Battle Field Creator
Hersteller:	Software Society
Zirka-Preis:	80 Mark
Bezug:	Fachhandel oder Software Society/Ravensburg

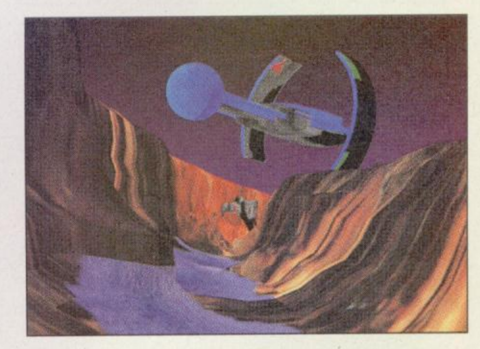
Virtueller Hundefänger

Es ist ja schon nicht mehr mitanzusehen. Täglich eröffnet irgendwo ein "Cyberspace/Cyberpunk/Virtual Reality-Café" – und was wird serviert? Kalter Kaffee in Form veralteter Virtuality-Automaten, die auf Computerspieler den Reiz eines gut abgehangenen Truthahns ausüben. Einzig die Erfahrung des Tragens eines Head-Mounted-Displays (Warum hast Du so'ne platte Nase?) lohnt den Ver-



Erde an *Watchdog*: Mit High-Speed durch eine Weltraumballerei made in Austria

such. Die österreichische Firma Reality Two geht jetzt endlich einen Schritt weiter und will den Virtuality-Automaten Konkurrenz machen. Mit selbst zusammengebastelter Hardware (DEC Alpha PC, Kubota Grafiksystem und diverse PC's) und einer speziellen Software erreicht der erste Automat *Watchdog 7* in etwa die Leistung eines besseren SGI-Equipments (Onyx Reality Engine) zu einem wesentlich angenehmeren Preis. Dies bedeutet, daß auch der Preis pro Spiel auf dem Niveau der jetzigen Virtuality-Spiele anzufinden ist. *Watchdog 7* ist übrigens ein konventionelles 3D-Shoot'em Up, das je nach Helm (HMD) in bis zu 1280x1024 Pixeln mit 16 Millionen Farben gespielt wird. *Watchdog 7* sollte mit etwas Glück in den nächsten Wochen in Eurer Spielhalle stehen, wenn nicht, fragt doch einfach mal den Betreiber, ob er nicht eins kaufen will. Habt Ihr keine Spielhalle in der Nähe, könnt Ihr Euch den Automaten natürlich auch ins Wohnzimmer stellen – den rasanten Preis erfahrt Ihr beim Hersteller. *kn*



***Watchdog* in virtueller Gefahr: In der Schlucht lohnt nur die Flucht**

Name:	Watchdog 7
Hersteller:	Reality Two oder Funware Innsbruck Österreich

Pro und Contra

Schon wieder was Neues: Von dieser Ausgabe an stellen wir Euch an dieser Stelle die "Frage des Monats". Wir wollen Eure Meinung zu knallharten, delikaten und unbequemen Themen hören. Als Antworten gelten nur jeweils ein "Ja", oder ein "Nein". In der darauffolgenden Ausgabe drucken wir Eure Meinung natürlich ab und zeigen in einer kompromislosen Grafik das Verhältnis zwischen "Pro" und "Contra". Wir scheuen uns dabei natürlich nicht, der Softwareindustrie ordentlich auf die Füße zu treten, heikle Themen anzuschneiden und heiße Eisen anzupacken. In diesem Monat lautet unsere Frage:

"Sind Videospiele tot?"

Schreibt Eure Antwort – nur ein "Ja" oder ein "Nein" reicht aus – auf eine ausreichend frankierte Postkarte und schickt Sie an:

MagnaMedia Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2
Red. POWER PLAY
Stichwort: Pro und Contra
85531 Haar bei München

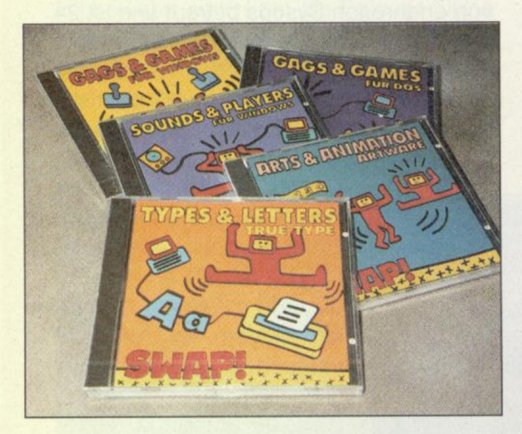
Der Draht zur Welt!

Ihr habt Euch endlich ein Modem gekauft und sucht noch Anschluß? Kein Problem: Eine neue feine Mailbox soll der Suche nach Verbindung ein für alle Male ein Ende setzen. Das **Central Europe BBS** bietet für (fast) jede Connection die richtige Gelegenheit. Neben 10 herkömmlichen Telefonleitungen (jeweils 5 sind mit einem US-Robotics ausgestattet, die anderen mit einem Zyxel bestückt) stehen noch zwei ISDN-Leitungen zur Verfügung. Als BBS-System wird das ausgefeilte Programm *PCBOARD 15.1* eingesetzt. Die Benutzerführung ist komplett in Deutsch. Was bietet die *Central Europe BBS*? Immerhin sind, zu günstigen Konditionen, jeden Monat rund 950 MByte **neue** Shareware und Public Domain-Programme abrufbereit. Zudem bietet die BBS Zugang zu allen englischen und deutschen Fido-Arealen. Alles in allem stehen über 500 File-Areas mit satten 9 Gigabyte für PC, Macintosh und Amiga zur Auswahl. Per Multi-Line-Chat-Option könnt Ihr mit Usern aus der ganzen Welt plauschen. Das BBS wird von erfahrenen Sysops betreut und ist 24 Stunden am Tag online. Ein weiterer Clou: Eine spezielle *POWER PLAY*-Sektion ist derzeit in Vorbereitung – mehr über die geplante *POWER PLAY*-Mailbox verraten wir Euch in der nächsten Ausgabe. Jetzt fehlen natürlich nur noch die Zugangsnummern: Unter der Sammelnummer **0911 7593701** erreicht Ihr die BBS mit einem "normalen" Modem. Wer es direkt versuchen will, wählt die gleiche Nummer mit *02, 03,...,09* am Ende. Unter **0911 9734511** und **0911 9734512** loggen sich die ISDN-Besitzer ein. *mh*

NEWS

Weiche Ware

Seit September 1993 hat die Münchener Soft- und Hardware-GmbH *Raptor* mit ihrer Anwender- und Spielesoftware im Low-Price-Bereich wohl mit einigem Erfolg Fuß gefaßt. Die CDs zielen hauptsächlich auf den semiprofessionellen Kunden, bei dem die Mark nicht so locker sitzt. Das Angebot reicht von den obligatorischen Truetypeschriften (*Types & Letters*) bis hin zur 3D-Animation (*Arts & Animation*). Auch einige Spiele (*Gags & Games*) werden im Angebot geführt, über die wir natürlich berichten werden, sobald sie bei uns auf dem Tisch liegen. *ps*



Die ersten *Raptor*-CDs sind bereits erhältlich

Name:	Unterschiedlich
Hersteller:	Raptor
Zirka-Preis:	30 Mark pro CD
Erscheinungstermin:	Jetzt

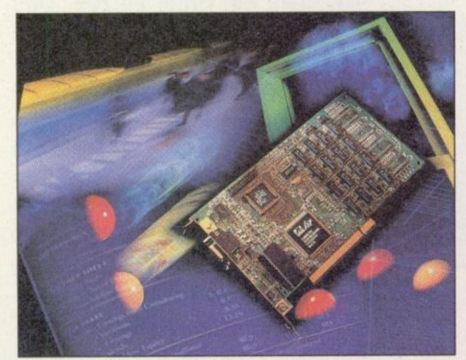
Baustop

Vor rund einem Jahr überraschte der Modellbau-Riese Revell mit multimedialen Bausätzen. Auf CD-ROM befanden sich nicht nur 3D-Anleitungen, um ein Modell zu bauen, sondern zusätzlich ein passendes Spiel. Der erste Silberling aus der Reihe bot ein Autorennen, es folgte eine zweite CD nebst Flugsimulation. Jetzt stellt Revell diese CD-ROM-Serie wieder ein. Offizielles Statement: "Der Abverkauf lag zwar über dem erwarteten Plan, aber die Hardwarebasis bei den Konsumenten sei noch nicht so stark."

Eigenartig: Wenn mehr von den CD-ROM-Kits verkauft worden sind als eigentlich geplant, sollte Revell eigentlich höchst zufrieden sein – unabhängig von der installierten Hardwarebasis. *mh*

Schnellere Grafik

Die Grasbrunner Firma *ATI* stellte kürzlich ihren neuen 88800CX-Grafikbeschleuniger vor, der eine volle 64-Bit-Architektur unterstützt. Zusätzlich zu einer 64-Bit-"fixed function graphics engine" gibt es ein 32/64-Bit breites Speicher-Interface, um GUI- und Motion-Video-Applikationen zu beschleunigen. Grafiken werden in einer 1280x1024-Auflösung mit einer vertikalen Bildwiederholungsfrequenz von 100Hz dargestellt. Eine weitere Neuentwicklung ist ein 64-Bit-Accelerator namens *Graphics Xpressions*, der für den unteren Preisbereich gedacht ist und die Nutzung des Heim-PCs günstig erweitern soll. *ps*



Schnell und preiswert: Die Graphics Xpressions von ATI

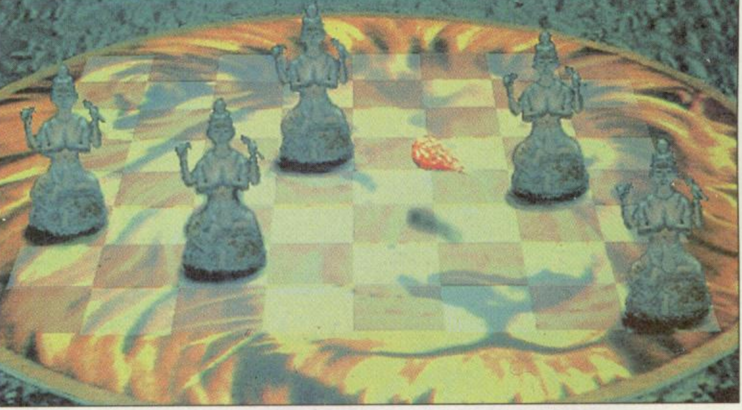
Name:	Graphics Xpressions
Hersteller:	ATI
Zirka-Preis:	600 Mark
Erscheinungstermin:	Jetzt

Gut gebrüllt, Löwe!

Die bunte Landschaft der Werbespiele ist wieder um ein neues Exemplar reicher: *Die goldene Mähne des Samson*. Im Gegensatz zu den meisten anderen Programmen aus der "Werbe"-Ecke, kostet *Die goldene Mähne des Samson* nicht nur Geld (26,– Mark), sondern ist qualitativ auch ziemlich hochwertig. Die frohe Werbebotschaft für die bekannte Tabaksorte mit dem Löwenkopf, schallt uns glücklicherweise nur sehr selten entgegen. Dafür bietet *Die goldene Mähne des Samson* ein reichhaltiges Betätigungsfeld für den Spieler: Im Stil von Indy stolpert Ihr auf der Suche nach der magischen Mähne Samsons von einem Abenteuer ins nächste. Neben umfangreichen und grafisch eindrucksvollen Zwischensequenzen, ziehen vor allem die feinen 3D-Passagen, wenn Ihr beispielsweise durch Katakomben schleicht, den Spieler in den Bann. Selbst wer normalerweise beim Thema "Werbung im Computerspiel", nur überheblich die Nase rümpft, sollte bei diesem Programm mal eine Ausnahme machen und probespielen. *mh*



Nichtraucher willkommen: *Samson* lädt zum Spielen ein



Überraschend gut: Adventure feeling und 3D-Grafik

Name:	Die goldene Mähne des Samson
Hersteller:	ad-games
Zirka-Preis:	26 Mark
Erscheinungstermin:	Jetzt

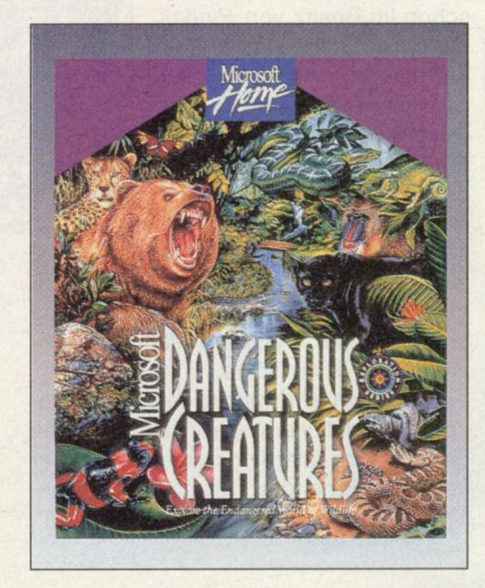
Sim Desaster

Wem das Leben noch nicht spannend genug erscheint, darf jetzt seine *Sim City 2000*-Städte durch ein paar extrascharfe Katastrophenszenarien erweitern. Auf der *Sim City 2000 Scenario Disk Vol. 1* befinden sich 10 frische Aufgaben für den Desaster-Manager. Ob ein Vulkan in Portland ausbricht, Silicon Valley durch Mikrowellen ausradiert oder Atlanta von Ufos heimgesucht wird: In jedem Fall sind die Probleme unter Zeitdruck zu lösen. Um die Katastrophen spielen zu können, benötigt Ihr selbstverständlich das Originalspiel *Sim City 2000*. mh

Name:	Sim City 2000 – Scenario Vol. 1
Hersteller:	Maxis
Zirka-Preis:	60 Mark
Erscheinungstermin:	Jetzt

Achtung, Bildung!

Daß Microsoft sich unserer Weiterbildung verschrieben hat, wissen wir spätestens seit den pädagogischen CD-ROMs *Dinosaurs*, *Musical Instruments* oder *Multimedia Stravinsky*. Zwei interessante Neuzugänge in der hoch wertvollen "Exploration Serie" sind *Ancient Lands* und *Dangerous Creatures*.



Gefährlich: Microsoft rückt den Raubtieren auf den Pelz

Ancient Lands entführt den Hobby-Buddler auf eine multimediale Reise durch die Frühzeit der Menschheit. So lassen uns Grafiken, Animationen und Videosequenzen unter anderem am Leben im alten Rom teilnehmen, lüften das Rätsel der Sphinx oder führen auf die Schlachtfelder des Altertums.

Genau das Richtige für Biologen und Zoofans ist *Dangerous Creatures*. Hier kleben wir uns nicht an die Spuren der alten Azteken, sondern beobachten vom Aussterben bedrohte Wildtiere in Wald, Flur, Steppe und Dschungel. Beide CD-ROMS sind übrigens im englischen Original. ar:vw

Name:	Ancient Lands Dangerous Creatures Alliance of Evil
Hersteller:	Microsoft
System:	CD-ROM
Erscheinungstermin:	2. Quartal 1994

Jetset

Jetzt gibt es ihn – den Joystick, dem niemand widerstehen kann. Zocker-Profi CH Products führt den neuen *Jetstick* für lockere 80 Märker in die deutschen Läden und hofft somit, Gravis den Rang des Edeljoysticks abzulaufen. Der



Steuer frei! Mit dem niegelnagelneuen Jetstick fliegt jeder in den Spielhimmel

Jetstick besticht so auch mit extrem stabiler Verarbeitung, exakter Steuerführung und einem extra-langen Anschlußkabel. Der Analog-Stick läßt sich mit zwei angebrachten Rädchen zentrieren und dürfte somit jeglicher Anwendung das Ja-Wort geben. Was uns hingegen etwas abgeht, ist ein Schalter, mit dem sich der Stick fester oder softer stellen läßt. Trotzdem werden auch Leute mit totaler Joystick-Phobie den *Jetstick* mögen – er liegt gut in der Hand und steuert graziös. *kn*

Name:	Jetstick
Hersteller:	CH Products
Zirka-Preis:	80 Mark
Bezug:	Fachhandel

Selten dämlich

Nicht ganz fair, was 21st Century Entertainment da mit uns macht. Kugelfreaks, die sehnsüchtig auf neue Tische und Herausforderungen gewartet haben, müssen schon im Besitz von *Pinball Dreams 1* sein, um wieder loszuflippern. Teil zwei wird nämlich nur als quasi Datendiskette zum Preis von knapp 50 Mark angeboten. Selten dämlich: Der Nachzieher ist zwar prinzipiell auch alleine spielbar, nur leider bezieht sich die Paßwortabfrage auf das Handbuch des ersten Teils. Wer also etwas schlampig war und keine Manuals archiviert, guckt in die Röhre.





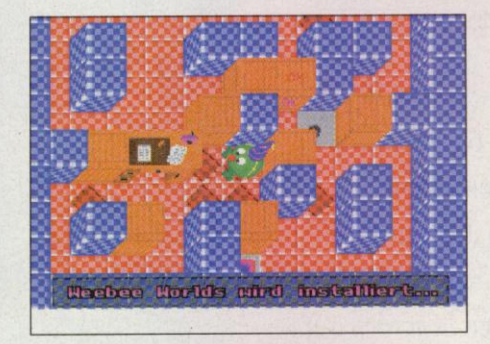
Zwei von vieren: Der Aufbau der neuen Tische unterscheidet sich kaum vom Vorgänger

Ansonsten wird wieder gehobene Flipperqualität mit vier neuen Thementischen geboten, die allerdings vom Design her keine aufregenden Neuheiten bieten. Trotzdem kann man "Neptune", "Safari", "Robot Warriors" und "Stall'n' Turn" empfehlen, wäre nur nicht diese dämliche Abfragepolitik. *vw*

Name:	Pinball Dreams 2
Hersteller:	21st Century Ent.
System:	MS-DOS
Zirka-Preis:	50 Mark

Cooler Kistenkasper

Es gibt Spielideen, die sind zeitlos schön: Neben dem Tüftelspaß *Tetris* gehört auch der Klassiker *Sokoban* zu diesen Evergreens. Unter dem Label Lifetimes veröffentlicht nun Expert Software eine Hommage an den Oldie: *Weebee Worlds*, so der Titel des Tüftelprogramms. Nur das Grundprinzip hat *Weebee Worlds* mit dem Vorbild *Sokoban* gemein: Hier wie dort, gilt es, Kisten auf die dafür vorgesehenen Felder zu schieben. Der größte Unterschied: Viele der 55 Levels von *Weebee Worlds* sind dreidimensional angelegt. Zusätzlich erschweren neue Extras wie Teleporter, Blocker, Trampoline und Rampen die Aufräumaktion. Ebenfalls dabei: Ein Leveleditor, damit Ihr Eure eigenen Denkaufgaben zusammenstellen könnt. Eine PC-Version erscheint dieser Tage, eine Amiga-Fassung folgt kurz darauf. *mh*



Kistenkunst mit *Weebee* Worlds

Name:	Weebee Worlds
Hersteller:	Lifetimes
Zirka-Preis:	70 Mark
Erscheinungstermin:	3. Quartal 94

Letzte Meldungen • Letzte Meldungen • Letzte Meldungen

- Commodore vor der Rettung: Samsung soll die konkursgeplagte Firma kaufen.

- Sega plant Einstieg ins PC-Geschäft: In den USA werden bereits erste Sega-CD-Spiele für den PC umgesetzt.

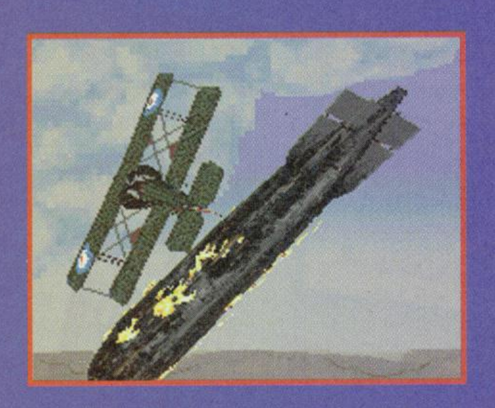
- Turboaufsatz: Im Herbst soll auch in Deutschland der Mega Drive 32-Supercharger erscheinen. 12 Spiele für den 32-Bit-Aufsatz folgen. Kostenpunkt des Zusatzes: rund 400 Mark.

- 3DO-Company mit neuen Partnern: Drei Geldgeber aus Asien haben 3DO mit frischem Kapital unter die Arme gegriffen. Die Folge: 3DO-Aktien steigen auf 15$.

- Zuwachs bei Factor 5: Julian Eggebrecht wird demnächst Vater.

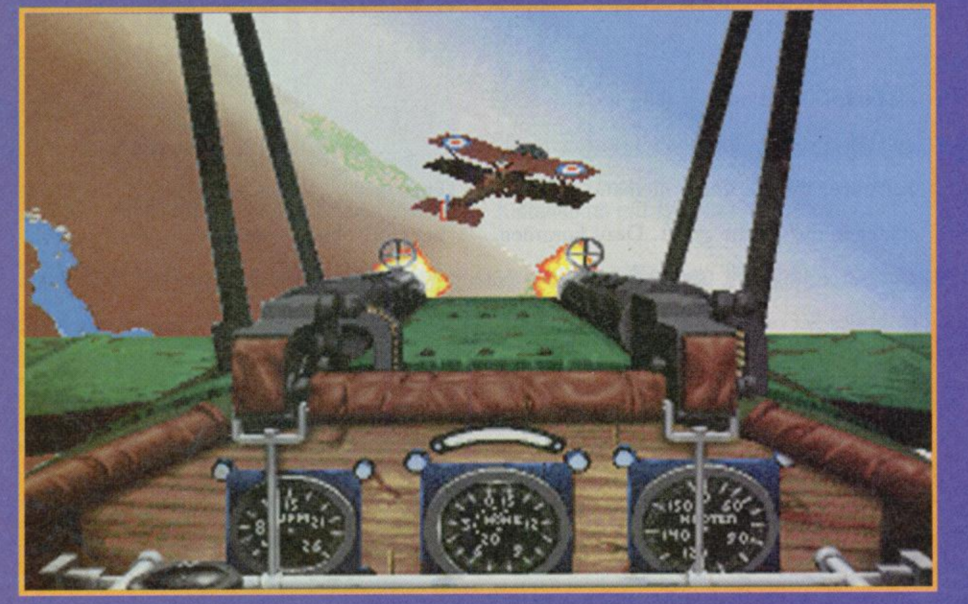
Wings of Glory

Sie sind wieder da, die tollkühnen Männer in ihren fliegenden Kisten. Origins *Wings of Glory 1917-1918* entführt Euch in die Luftschlachten des ersten Weltkriegs.

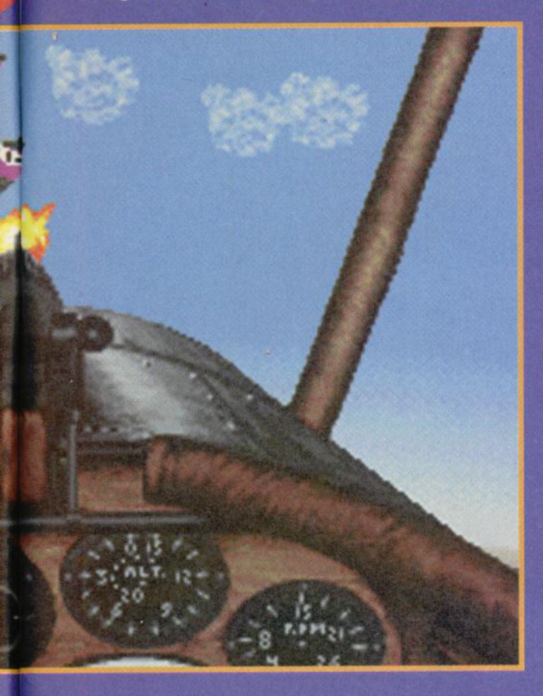


In Austin drehen sich die Uhren rückwärts. Spätestens mit dem Erscheinen von *Pacific Strike* haben es alle vermutet, mit der Ankündigung von *Wings of Glory 1917-1918* wurde es bestätigt: Origin rollt die Geschichte rückwärts auf. Drehte vor zwei Jahren der überwältigende *Strike Commander* noch fiktive Runden, ratterten die Piloten in *Pacific Strike* durch fünfzig Jahre alte Kriegsschlachten und steigen in wenigen Wochen gar in Doppeldecker-Cockpits, um gegen den Roten Baron anzutreten. Im Gegensatz zur Dynamix-Konkurrenz, die zeitrechnerisch korrekt vorgingen, eine etwas andere, aber nicht minder spannende Vorgehensweise. Dritter Sprößling ist bereits erwähntes *Wings of Glory 1917-1918*, das uns in die letzten Tage des ersten Weltkriegs beamt, einer Zeit, in der erstmals Kampfverbände in der Luft agierten. In dieser Zeit, als ein Luftkampf noch ein Luftkampf, die Technik im Gegensatz zum fliegerischen Können bedeutungslos und die Schwinge mit Leinen überzogen war, stolpert Ihr als Frischling in das British Royal Flying Corpse. Ähnlich wie in beiden Vorgängersimulationen schwelgt Ihr in einer vollmundigen Story, unterbrochen von den unterschiedlichsten Kampfeinsätzen. Letztere beinhalten nicht nur Dogfights, sondern auch Einsätze gegen Bodenziele und





die riesigen Zeppeline des deutschen Kaiserreichs. Dabei stehen Euch bis zu fünf verschiedene Maschinen zur Verfügung: von der Sopwith Pup, über die legendäre Sopwith Camel, SE5a und SPAD XIII, bis hin zur Fokker Dr.I. Eure Flugkünste und Erfolge haben dabei natürlich auch Einfluß auf das Kriegsgeschehen. Wie schon in *Pacific Strike*, könnt Ihr auch in *Wings of Glory 1917-1918* mit Euren Aktionen das Blatt im ersten Weltkrieg wenden oder bei totalem Versagen den Deutschen zum Sieg verhelfen. Neben den historischen

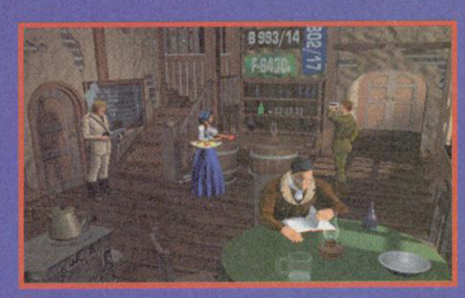


Da hat der Deutsche nichts zu lachen: Mit unserem MG gegen den Lila Baron

Neuerungen beschert uns Origin allerdings auch einige fliegerische Novitäten. So sind dieses Mal Pixelwolken am Himmel, die nicht nur zu sehen sind, sondern auch durchflogen und als Versteck benutzt werden können. Dogfights werden natürlich um einiges spannender – der gewitztere Pilot hat dabei die Nase vorn. Die Schöpfer des Programms legen dabei vor allem Wert auf die spielerischen Tiefen. Produzent Warren Spector, seines Zeichens Mitproduzent und Designer der *Underworlds* und *Ultimas*, erfüllt sich mit







Wings of Glory einen Kindheitstraum. Als alter *Red Baron*-Fan ("Eine der besten Simulationen, die ich je gespielt habe") hängt sein Herz ganz besonders an *Wings of Glory*. Warren erklärt sich den Reiz einer solchen Simulation recht simpel: "Es macht einfach nicht soviel Spaß, moderne Sims zu fliegen. Anstatt davor zu sitzen und zu sagen 'Da, dieses Pixel in der Ferne ist mein Ziel. Lock missile. Fire!', bist Du bei den Doppeldecker-Sims gezwungen, echte Dogfights durchzustehen. Du sieht's Deinen Gegner und fightest mitunter 20 Minuten auf engstem

Fast zu schön, um alt zu sein: Die Wings of Glory-Zwischensequenzen wurden mal wieder komplett gerendert

Raum. Das ist eine Herausforderung, denn da oben bist nur Du und Dein MG – und Ihr beiden seid ganz allein."

Das Entwicklerteam um Warren Spector hat aber auch in all den anderen Belangen die Hausaufgaben gemacht. So wurde historisch haargenau recherchiert, um zum Beispiel reale Missionen, die aus der damaligen Zeit bekanntgeworden sind, auch ins Spiel einzubauen. Da aber in keinem Geschichtsbuch steht, wie sich die alten Kisten fliegen und dies auch aus den zahlreichen Filmen kaum ersichtlich ist, schritt Warren zur Tat und besucht das Old Rhinebeck Aerodrome in New York, wo die WW1-Flieger liebevoll restauriert und immer noch geflogen werden. Aus zahlreichen Gesprächen mit den Piloten und eigenen Beobachtungen wurde dann ein möglichst realistisches Flight-Model für die Doppeldecker in *Wings of Glory 1917-1918* erstellt.

Grafisch besticht die Fliegerei mit der bekannten RealSpace-Engine, die schon in *Strike Commander* und *Pacific Strike* Verwendung fand und für *Wings of Glory* noch einmal gründlich überarbeitet wurde. Zudem wurde ein Recorder integriert, mit dem Ihr Flug- oder Gefechtsszenen aufzeichnen könnt. Ein Missionseditor wurde dieses Mal ebenfalls integriert.

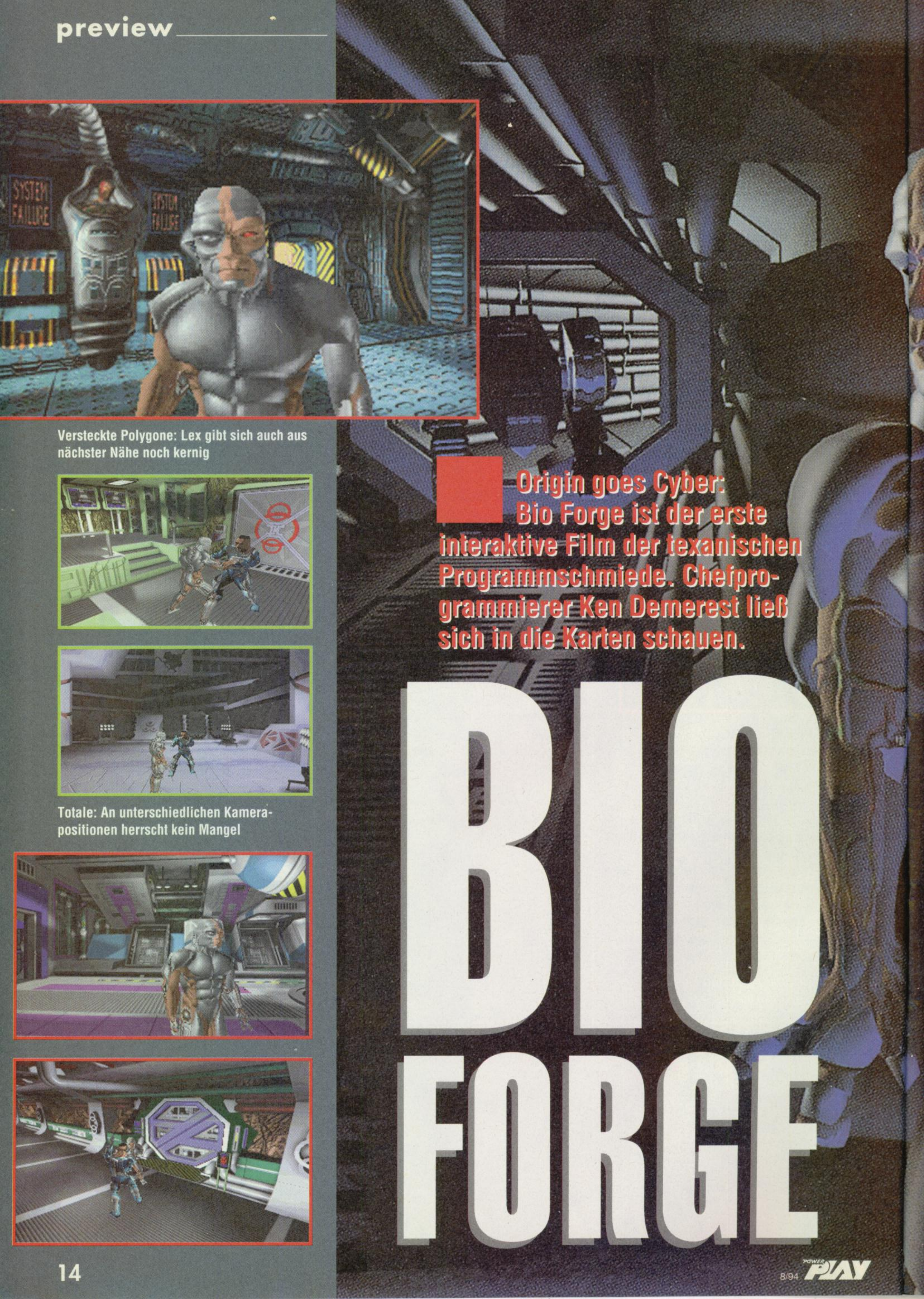
Zerbröselt Mannfred von Richthofen nicht gerade Austin, wird *Wings of Glory* im September erscheinen und nur als CD-ROM ausgeliefert. *kn*





Traurig: Einmal vom Himmel geschossen landen wir im Pixelgrab, inklusive obligatorischer Origin-"Drück auf meine Tränendrüse"-Gedächtnisfeier

Name:	Wings of Glory 1917 – 1918
Hersteller:	Origin
Genre:	Simulation
Geplant für:	MS-DOS CD-ROM
Erscheinungstermin:	September 1994



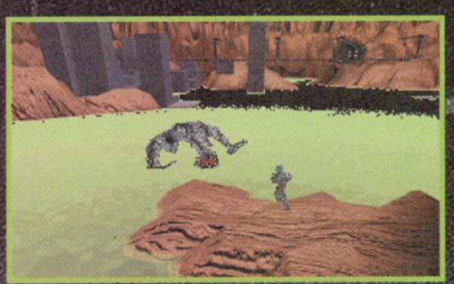
Versteckte Polygone: Lex gibt sich auch aus nächster Nähe noch kernig

Totale: An unterschiedlichen Kamerapositionen herrscht kein Mangel

Origin goes Cyber: Bio Forge ist der erste interaktive Film der texanischen Programmschmiede. Chefprogrammierer Ken Demerest ließ sich in die Karten schauen.

BIO FORGE





Name:	Bio Forge
Hersteller:	Origin
Geplant für:	MS-DOS
Erscheinungstermin:	3. Quartal 1994

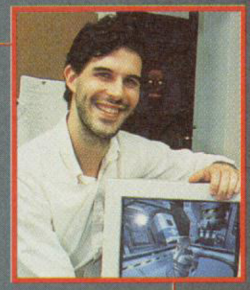
Bisher wurde mit dem Etikett "Interaktiver Film" arg Schindluder getrieben. Bis auf Infogrames wirklich gelungene *Alone in the Dark*-Doublette stapft der gewöhnliche Cybernaut immer noch durch ein interaktives Jammertal und ist schon froh, wenn er hie und da mal in dröge ablaufende Filmschnipselchen eingreifen darf oder seinen Helden spärlich von links nach rechts über den Bildschirm schieben kann. Der Weg bis zum vollendeten Computerfilm ist also noch weit und wird noch vieler kreativer Köpfe bedürfen, bis wir uns den selbstgemachten Hitchcock oder Cameron auf dem Bildschirm reinziehen können. Ein weiterer Schritt in die hoffentlich richtige Richtung wird jetzt von etwas ungewohnter Seite unternommen. Die Rollenspieler von Origin rendern seit neuestem fleißig an der Spielezukunft und bieten neben den bewährten Ritter- und Simulations-Produktlinien bald eine neue Computerfilmreihe. Sollten die Konsumenten darauf anspringen, dürften dem ersten Sproß, *Bio Forge*, bald weitere Programme dieser Art folgen.

Alte *Alone in the Dark*-Freaks werden sich sofort heimisch fühlen: Der Techno-Krieger aus *Bio Forge* bewegt sich nach dem gleichen Prinzip durch die stille Landschaft. Wie schon sein französischer Polygon-Vorgänger "Edward Carnby" zeigt sich auch Origins neuer Held "Lex" dabei erstaunlich elastisch. Wer sein Eingabegerät, sprich Tastatur oder Maus, sicher beherrscht, läßt den texanischen Robocop federnd durch die Landschaft marschieren, schwenkt simultan dazu Arme und Hände des Helden und kann den Kopf naturgetreu bewegen. Während Infogrames Computerdetektiv noch aus relativ groben Polygonen zusammensetzt wurde, ist Origin inzwischen einen Schritt weiter (siehe Kasten). Hier wird die Gitterstruktur geschickt unter einer gerenderten Außenhaut versteckt, so daß der Muskelprotz wesentlich besser aussieht als sein Vorgänger, dabei aber genauso schnell durch die Zukunft läuft, wie Edward durch sein Geisterhaus. Ganz dem Setting entsprechend. – Unser menschlicher Held wird das Opfer eines Experiments und landet – zum Cyborg umgewandelt – in einer unbekannten Raumstation. Dort treten wir gegen Androiden, Aliens und wildgewordene Roboter an. Die jeweiligen Räume werden aus diversen Kamerapositionen gezeigt, bewegt sich Lex im Raum, wird automatisch umgeblendet, und wir bleiben so immer im Mittelpunkt des Geschehens. Anders als bei *Alone in the Dark* sollen auf keinen Fall tote Winkel entstehen, die sonst in entscheidenden Kämpfen fatal sein könnten. Wenn Lex gerade nicht auf seine Feinde eindrischt, gilt es, unbekannte Maschinen zu bedienen oder Fallen mit viel Fingerspitzengefühl auszuweichen. Um dem cinematographischen Anspruch weiter gerecht zu werden, müssen wir natürlich auch auf reichlich 3D-Studio Zwischensequenzen und Cut-scenes nicht verzichten. *vw*

Know-How...

Designer Ken Demerest machte schon als Chefprogrammierer von Ultima 7 eine gute Figur. Jetzt verrät er uns, wie man einen Cyberhelden zum speichersparenden Leben erweckt.

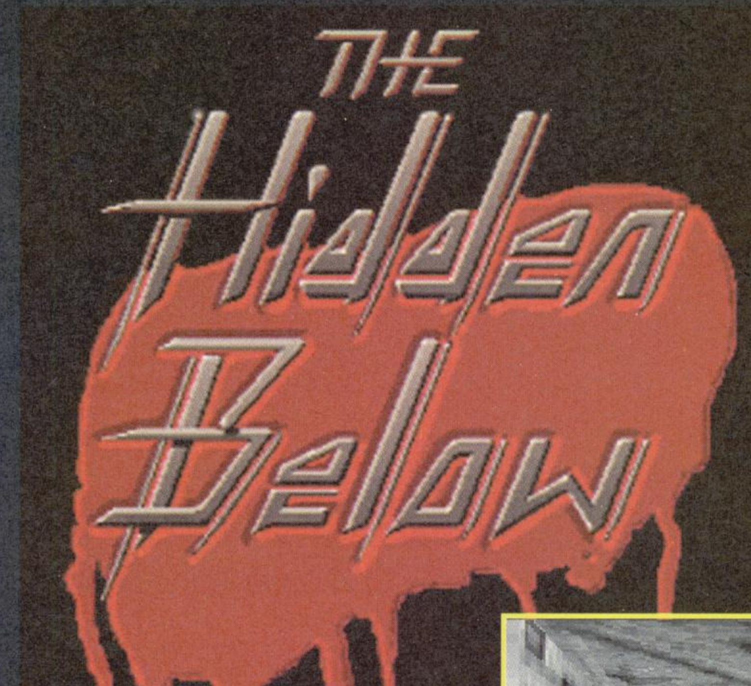
Ken: Die Animation der Charaktere ist ein sehr komplexes Gebiet, daher werde ich es etwas vereinfacht erklären. Stellt Euch die Oberfläche Eurer Körper vor, die Haut. Wir benutzen ein "mesh" (Drahtgittermodell) von Punkten, die relativ weit über den Körper verteilt sind und verbinden sie so, daß wir dreieckige Segmente erhalten. Das ergibt ein ziemlich ungenaues, polygonales "mesh", auf das man nun ein möglichst lebensechtes Bild aufbringt. Damit das funktioniert, entwerfen wir ein komplexes "mesh" im 3D-Studio, rendern es, machen Bilder davon und übertragen es auf das vereinfachte "mesh". Das machen wir aus Gründen der Geschwindigkeit so. Deshalb wenden wir diese spezielle Technik des



Re-renderns an, um die Illusion großer Detailtreue zu erzeugen. Wenn wir die Oberfläche haben, brauchen wir noch die Bewegungsabläufe, die natürlich so lebensnah wie nur möglich sein sollen. Zu diesem Zweck bauen wir ein Skelett. Wir nehmen es und befestigen es an verschiedenen Punkten der Haut. Man verbindet also z.B. die Scheitelpunkte des "mesh" des Unterarms mit der Oberflächenstruktur des Unterarms. Wenn diese beiden nun verbunden sind, folgt die Oberfläche den Bewegungen des Skeletts. Damit kann man schon eine Menge machen. Man kann an ein und demselben Skelett weiterarbeiten, um die Bewegungen so realistisch wie möglich werden zu lassen.

Rendern ist eine Möglichkeit, diese Wirkung zu erzielen. Wir arbeiten aber auch noch mit einem anderen System, "The Flock of Birds" von Ascension Technologies. Die Hardware zeigt die Position der verschiedenen Sensoren an und informiert über ihre Orientierung im Raum. Wir haben ein Programm dazu entwickelt, das diese Informationen direkt und in Echtzeit auf den Monitor bringt, so daß wir die Bilder aufnehmen und damit weiterarbeiten können. Ich könnte also beispielsweise in dieses "Flock of Birds" hineingehen, mit dem Arm winken und der Hauptcharakter würde diese Information von mir bekommen und das gleiche tun. Die aufgezeichneten Daten kann man später im Spiel verwenden. Diese Figur hat also menschliche Bewegungsmuster, die man sonst kaum erreichen kann. Es hat schon Ansätze gegeben, diesen Realismus mit etwas zu erreichen, das wir "reverse kinematics" nennen, aber die Ergebnisse waren recht enttäuschend. Man ging in diesem Ansatz davon aus, daß man nur ein menschliches Computermodell mit Muskeln und Knochen bauen müßte, das der Schwerkraft unterliegt, dann würde sich dieses Modell genauso bewegen, wie es ein Mensch tut. Dies ist aber nicht der Fall. – "Reverse kinematics" sind entsetzlich komplex und kaum in der Lage, etwas Vernünftiges in Echtzeit zustandezubringen.

Wie viele "frames" pro Sekunde wir brauchen, ist unterschiedlich, aber im allgemeinen ist die Rate sehr niedrig, weil wir ein eigenes System benutzen, das nicht so stark auf Positionsdaten gestützt ist. Unser System weicht stark von dem ab, was in der Industrie gebräuchlich ist. Es erlaubt uns, weniger "frames" pro Sekunde zu machen, ergibt aber auf lange Sicht eine höhere Präzision. Ich kann leider nicht viel mehr dazu sagen als dieses: Für den Bewegungsablauf eines Gehenden benötigt man normalerweise etwa zwischen 100 KByte und ein MByte. Mit unserem Sytem brauchen wir dagagen nur ein KByte.



Wenn von unerbittlichen Alien-Jagden in 3D die Rede ist, fällt immer wieder ein Name, der neue Maßstäbe setzte: *Doom*. Eine kleine deutsche Softwareschmiede macht jetzt mobil, um den König vom Thron zu stoßen.

Vor rund zwei Jahren legte das Marburger Team "Soft Enterprises" den Grundstein zu einem Programm, das im Laufe der Entwicklungsmonate noch einige grundlegende Veränderungen erfahren sollte. Fünfmal wurde das Grundkonzept des Spiels umgeworfen, zuletzt durch das Erscheinen von Id-Softwares Trendsetter *Doom* bedingt. Da sich die Programmierer nun keinen Schritt mehr zurück erlauben konnten, wartet *The Hidden Below* gegenüber dem großen Vorbild mit einigen netten Extras auf: Für schnelle Computer bietet das Programm einen Modus mit höherer Grafikauflösung. Wie bei der Grafik-Engine von *Ultima Underworld*, werdet Ihr in der Lage sein, nach oben und unten zu schauen und kühnen Schrittes Schrägen zu erklimmen. Einige der klaustrophobisch engen Gänge könnt Ihr nur kriechend hinter Euch lassen. Erreicht Ihr im Spiel einen "Camera-Terminal", wird an anderer Stelle eine Kamera aktiviert, mit deren Hilfe Ihr Euch drehend und zoomend an bisher unbesuchten Orten umsehen könnt.

Genrebedingt stellt Euch die Story vor keine bahnbrechenden Neuerungen: Aliens haben in der Wüste ein Hauptquartier errichtet, um von dort aus die Übernahme der Erde zu planen und durchzuführen. Euch bleibt in der Rolle des "Helden im Alleingang" nicht viel Zeit, um den Energiegenerator der Insekten aufzuspüren und zu demontieren.

Neben sturen Ballereien in beklemmender Atmosphäre soll das Spiel einen gewissen Anteil an strategischen Elementen beinhalten. Das Volk der zu bekriegenden Insektoiden teilt sich nämlich streng hierarchisch in drei verschiedenen Kasten auf: Tumbe Arbeiter mit vielen Hitpoints aber magerer Bewaffnung, martialische Kriegsdrohnen und heimtückische Wächter, die bei Bedrohung den ganzen Bau nach vielbeiniger Hilfe zusammenschreien. Ortet Ihr einen solchen Wächter in sicherer Entfernung, lohnt sich ein Umweg, denn einer extremen Übermacht von Feinden steht Ihr recht hilflos gegenüber. Doch die intelligente Insektenschar bewirtet auch schleimige Vasallen, die fürs Grobe zuständig sind: Würmer, hundeähnliche Aliens und Giftspinnen sind nur einige der insgesamt über dreißig Gegner. Eure Waffensammlung kann sich sehenlassen: Von der grobschlächtigen Axt über diverse Knarren bis hin zum flächendeckenden Flammenwerfer ist (fast) alles vertreten. Von der Aufnahme einer Kettensäge ins mörderische Arsenal nahm man aus offensichtlichen Gründen Abstand. Da einige der Gegner die Fähigkeit besitzen, sich vorübergehend unsichtbar zu machen, könnt Ihr in einen Infrarot-Modus umschalten, der die lauernden Dunkelmänner entlarvt. In finsteren Winkeln hilft das zuschaltbare Nachtsichtgerät. Bei der Aktivierung der beiden "Sehhilfen" erscheint Eure Umgebung in Rot- bzw. Blautönen. Seid Ihr besonders findig, könnt Ihr neben einer Full-Screen-Map auch die Vorzüge der in den Aktionsbildschirm integrierten Automap genießen. Um Indizierungsprobleme zu umschiffen, soll das Spiel in einer entschärften Version in den Handel kommen. Die blutigere "Gore-Version" wird es gegen Altersnachweis direkt bei "Soft Enterprises" geben.

fh

Beklemmende Atmosphäre durch enge Tunnels und Schrägen



In Texture-belegten 3D-Gängen hetzt Ihr der intelligenten Insektenschar und ihren blutrünstigen Vasallen hinterher.

Name:	The Hidden Below
Hersteller:	Soft Enterprises/Kingsoft
Genre:	Rollenspiel
Geplant für:	CD-ROM, PC
Erscheinungstermin:	3. Quartal 1994

Under a Killing Moon

Sam Spade meets the Radioactive Jelly Hamster. Wer wissen möchte, wie die Schwarze Serie nach einem atomaren Weltkrieg aussieht, der kann sich jetzt den Trenchcoat überwerfen und den Borsalino ins Gesicht ziehen.

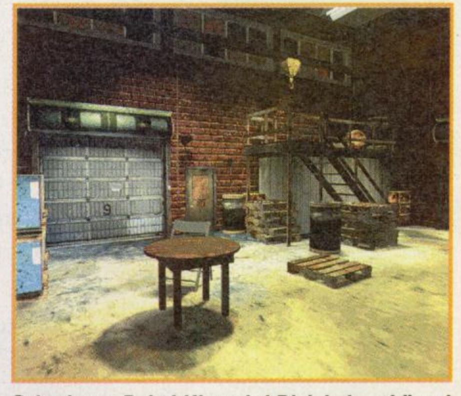
Mickey Mouse meets Euer Lordschaft: Über Wohngeschmack läßt sich neuerdings auch streiten

Egal, ob Ihr Philip Marlow, Dixon Hill oder wie im aktuellen Fall Tex Murphy heißt: Ihr seid ein Private Eye und als solcher habt Ihr Euch an bestimmte Gepflogenheiten zu halten. Das Konto ist leer, in den Aktenschränken dunstet eine angebrochene Flasche Whiskey, die Sekretärin ist in Euch verliebt und vergibt Euch großzügig, daß sie schon seit zwei Monaten auf ihren Gehaltsscheck wartet. Neu im aktuellen Spiel ist, daß sich zu den sonst gepflegten Fieslingen mit den manikürten Fingernägeln und den 'Damsels in Distress' nun Mutanten hinzugesellen, denen die Nachwirkungen eines nuklearen Krieges nur zu deutlich ins Gesicht geschrieben stehen.

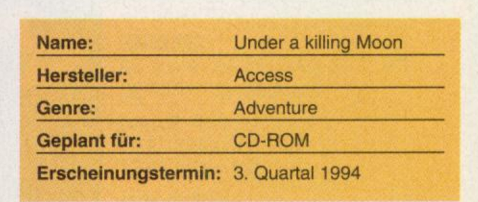
Im Zuge der allgemeinen Multimedia-Euphorie wird *Under a Killing Moon* von Access vollmundig als interaktiver Kriminalfilm ausgelobt. Auf 3 (in Worten: drei!) CD-Roms kämpft Ihr Euch durch zwei Stunden Videoaufnahmen, kommt in den Genuß von digitalisierten Originaldialogen und Originalsounds sowie deutschen Untertiteln. In einem postatomaren San Francisco müßt Ihr versuchen, dem klassischen Bild des Privatschnüfflers gerecht zu werden. Als Tex Murphy den Fans schon aus beiden Vorgängern, *Martian Memorandum* und *Amazon* bekannt, trefft Ihr außerdem eine Reihe bekannter Schauspielergesichter, so zum Beispiel Brian 'Richter Hardcastle' Keith, Margot 'Lois Lane' Kidder und Russel Means, der im 'Letzten Mohikaner' mitspielte. Vermutlich braucht man zum Spielen dieses Private-Eye-Adventures einen wahren Geschwindigkeitsweltmeister. Auf dem Demovideo zukkelte das Spiel jedenfalls bedächtig vor sich hin. Die angegebene Mindestanforderung von 386/25 ist deswegen wahrscheinlich mit einer gewissen Vorsicht zu genießen. Viel verkehrtmachen kann man bei diesem Spiel eigentlich nicht. Die im jeweiligen Moment möglichen Optionen erscheinen als Ikonen. Langes Suchen nach den wirksamen Befehlen entfällt. Kommt auf eine Frage eine falsche Antwort, gibt es was aufs Ohrwaschl. Umgekehrt muß man im richtigen Moment die richtige Frage parat haben, und schon sprudeln die Informationen. Die Dialoge werden im Multiple Choice-Verfahren angezeigt. Einfacher geht's nimmer. *ps*

Out of the past...: Unser Held bei der Anprobe für Betongamaschen

... and back to the future: Pontiac, 2042er Modell



Schrei nur, Baby! Hier wird Dich keiner hören!



Name:	Under a killing Moon
Hersteller:	Access
Genre:	Adventure
Geplant für:	CD-ROM
Erscheinungstermin:	3. Quartal 1994

Alles redet vom Cyberspace, und Bethesda hat es endlich getan: Mit *Delta V* rollt das erste Cyberspace-3-D-Actionspiel für Euren PC an.





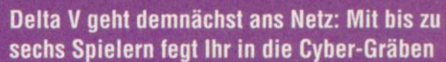
Es ist dunkel. Ist es ein Traum? Nein – neonfarbene Blitze durchzucken Deinen Kopf und Du weißt… es ist der Cyberspace. Und Du hast nur eine Aufgabe: Überleben. Die Worte von Ex-Net-Runner Grothan Jir treffen Deine Situation auf den Punkt. "Jeder verfluchte Comp-Jockey wird versuchen, Deine Spur unter Dir wegzublasen. Du mußt rücksichtslos, schnell und so zäh wie ein olthanischer Lungenwurm sein. Wenn Du einmal eingestöpselt bist, gibt es nur Dich und Deine Spur. Niemand wird Dir helfen, es heißt nur Du oder sie. Ich sag immer, das Netz ist wie eine Droge, die Geschwindigkeit ist besser als ein Schuß Cephilene Blue, aber ein Fehler und Du bist schneller im Nirvana als sonst irgendwas."

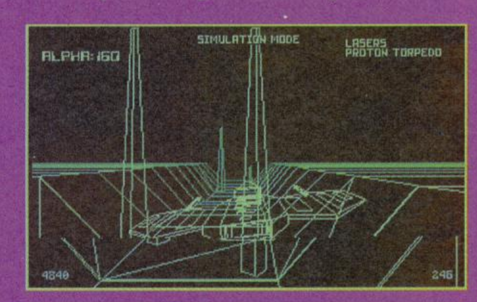
Soweit zur Story von Bethesdas neuestem Streich *Delta V* (sprich: Dälta Wie?). Ihr schlüpft in die Rolle eines Net-Runners und schießt mit Eurem virtuellen Gleiter ultraflink durch zahllose Levels. Die Cyberspace-Reisen werden dabei in flotter Vektorgrafik dargestellt, die zudem mit einigen Texturen verschönert wurde. Natürlich hat jedes Level sein eigenes Outfit und ein dazu passenden Ambiente. Durch virtuelle Gräben führt Eure Odyssee, vollgestopft mit Hindernissen und gemeinen Bunkern die auf Euch schießen. Vor dem Log-In könnt Ihr in der Trainingsarea den Runner probefliegen. Gesellschaft bekommt Ihr zudem von zahllosen anderen Runnern, die Euch mit Ihren waffenstarrenden Flugschüsseln ans Leder wollen. Doch Ihr seid nicht wehrlos. Begonnen wird zwar mit einem mickrigen Laser, aber im weiteren Verlauf Eurer Reise dürfen kernige Extraknarren und festere Schilde gegen Bonuspunkte eingetauscht werden. Nach jeweils einigen Levels wartet natürlich die obligatorische Oberkiller-Maschine, die obendrein versucht, allein Euch den Garaus zu machen – glücklicherweise wird vor dem Level der Motz auf Wunsch gezeigt.

Gesteuert wird Eure Reise mit Maus, Joystick oder Tastatur, Netzwerkfans werden in Tränen ausbrechen, denn *Delta V* läßt sich mit bis zu sechs Gefährten im Netz spielen. Natürlich jeder gegen jeden – alle auf einen. *kn*






Delta V geht demnächst ans Netz: Mit bis zu sechs Spielern fegt Ihr in die Cyber-Gräben





(Oben) Im Training ist nur ein Gittermodell zu sehen.
(Unten) Der Obermotz wird gezeigt.

Name:	Delta V
Hersteller:	Bethesda Software
Geplant für:	MS-DOS
Erscheinungstermin:	3. Quartal 1994



Probleme bei Rollenspielen ?

Bei uns erhalten Sie **Komplettlösungen** (incl. Plänen und Erläuterungen) für (fast) alle neuen Adventure - und Rollenspiele. Zum Beispiel zu:



Abandoned Places 1 od. 2
Alone in The Dark 1 od. 2 *
Amberstar 1 od. 2 (Ambërm.)
Beneath a steel Sky *
Betrayal at Krondor
Companions of Xanth *
Darksun
Day of the Tentakel *
Dragonsphere *
Elder Scrolls: Arena
Eye of the Beholder 1, 2 od. 3
Gabriel Knight *
Goblins 2 od. 3 *
Inca 2 *
Indiana Jones 3 * od. 4
Innocent until caught *
Ishar 1 od. 2
King's Quest 5 od. 6 *
Lands of Lore
Leisure Suit Larry 6 *
Legacy

Legend 1 od. 2
Leg. of Kyrandia 1 od 2 (H.O.F.)
Loom *
Lost in Time 1 & 2 *
Might and Magic 3, 4 od. 5
Monkey Island 1 od. 2 *
Police Quest 4 od. 5 *
Quest for Glory 3 od. 4 *
Return to Zork *
Ravenloft
Sam & Max *
Schatz im Silbersee *
Sherlock Holmes (Lost files...) *
Simon the Sorcerer *
Space Quest 4 od. 5 *
Star Trek 1 od. 2 *
Ultima 6, 7 od. 7 2. Teil
Ultima 8
Ultima Underworld 1 od. 2
Wizard (Hexx)
Wizardry 6 od. 7

Neue Lösungen im Programm:

Al-Qadim
Hexx (Wizard)
Inherit the Earth *
Myst *

Das PC-Action-Replay
Zum selbstständigen Editieren Eurer Werte. In jedem Spiel einsetzbar. Verhelft Euren Partys zur Unsterblichkeit zum Preis von nur 160 DM

Fordert unsere *Gesamtliste* an. Weit über 100 Lösungen, auch zu älteren Spielen, Sonderangebote, Infos

Interesse an der Liste ? Schickt 1 DM in Briefmarken und ab geht die Post...

Preise für eine Lösung 20 bzw. 15 DM (*) plus Nachnahme 10 DM (Ausland 25 DM) bzw. 5 DM bei Vorkasse. Bei Bestellungen ab 60 DM entfallen die Portokosten. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen behalten wir uns vor.

Magic Line c/o Markus Müller, Gerhardtstrasse 2, 10557 Berlin Tel/Fax: 030/391 84 95
Bestellungen Mo-Fr 13-19 Uhr. Sonst Anrufb.

SOFTSALE
VERSANDZENTRALE

SCHLOSSPLATZ 19 31582 NIENBURG
TELEFON: 05021/910416 UND 910417
TELEFAX: 05021/910403 UND 910404

LADENGESCHÄFTE FINDEN SIE IN:
30159 HANNOVER, MARKTSTRASSE 47
31134 HILDESHEIM, OSTERSTRASSE 24
31582 NIENBURG, SCHLOSSPLATZ 19

Computer Software
Rohling

	Amiga	PC
Aces of the Paci&Mission	-----	79,90
Aces over Europe	-----	72,90
Alien Bread 2 /DA	49,90	49,90
Alone in the Dark 2 /KD	-----	91,90
Ambermoon /KD	71,90	-----
Anstoss /KD	68,90	69,90
Aufschwung Ost /KD	64,90	71,90
Battle Isle 2 /KD	74,90	74,90
Bloodnet /E	-----	98,90
Dark Sun /E	-----	72,90
Das Schwarze Auge 2	V.mö.	V.mö.
Day of the Tentacle /KD	-----	90.90
Doom /E	-----	79,90
Dungeon Hack /E	-----	75,90
Dynatech KD	59,90	-----
Elfmania	V.mö.	V.mö.
Elite 2 (Frontier) /KD	53,90	69,90
Fliegt Simulator 5.0 /KD	-----	129.90
Gabriel Knight /E	-----	66,90
Gateway 2 /E	-----	72,90
Hired Guns /DA	63,90	79,90
Inca 2 /KD	-----	89,90
Indy Car Rasing /DA	-----	64,90
Ishar 2 /KD	54,90	58,90
Jurassic Park /KD	59,90	63,90
Litil Divil /DA	-----	63,90

	Amiga	PC
Lost Vikings /KD	76,90	79,90
Magic of Endoria	V.mö.	V.mö.
Master of Orion	-----	88,90
Pirates Gold	-----	92,90
Privater /DA	-----	89,90
Police Quest 4	-----	70.90
Return to Zork /E	-----	84,90
Sam & Max /KD	-----	92,90
Shadow Caster /DA	-----	82,90
Stronghold /KD	-----	87,90
Subwar 2050 /KD	-----	87,90
Ultima 8 Pagana	-----	V.mö.
Uridium 2 /DA	45,90	-----
Whale's Voyage	63,90	76,90
CD-ROM		
7th Guest /E		82,90
Das Schwarze Auge /KD		73,90
Dracula unleashed /E		87,90
Eye of the Beholder trio./KD		92,90
Inca II /KD		105,90
Rebel Assault /E		85,90
Return to Zork /E		79,90

Für Amiga CD32./1200, Super Nintendo, Sega Mega Drive und Zubehör bitten wir um telefonische Nachfrage

Computer Software Rohling Kurfürstenstrasse 95
46399 Bocholt **Tel/FAX.:02871/488545**
24 h Bestell u. Versandservise u. Spiele Hotline
AB 200,- DM Versandkostenfrei
Preise in DM, zzgl. Versandkosten (Nachnahme 10 DM, Vorkasse 5 DM).
Druckfehler, technische Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

Tel. 0 89/546 0 300
Cybersoft-Versand Playcom

IBM-PC

Aces of the Deep	DV	85.00
Anstoss World Cup Ed.	DV	52.00
Aufschwung Ost	DV	67.00
Battle Isle 2 Data 1	DV	49.00
Battle Isle 2	**DV**	**77.00**
Beneath Steel Sky	DA	66.00
Bioforge	DV	79.00
Bloodnet	DA	85.00
Bundesliga M. 3/Hattrick	**DV**	**79.00**
Clou	DV	79.00
Fifa Soccer		**DV69.00**
Corridor 7	DA	42.00
Dagger of Amon Ra	DV	39.00
Das schwarze Auge 2	**DV**	**75.00**
Death or Glory	DV	79.00
Robinsons Requiem	DV	55.00
F-14 Fleet Defender	DV	89.00
Flight Simulator 5.0	DV	125.00
Gabriel Knight	DV	65.00
Hand of Fate/Kyrandia 2	DV	65.00
Hanse De Luxe	DV	44.00
Hattrick!	DV	79.00
Iron Helix	DV	75.00
Lothar Matthäus	DA	66.00
Mad News	DV	79.00
Magic of Endoria	DV	79.00
Pacific Strike	DA	77.00
Pinball Dream Data	DA	35.00
Pinball Fantasies	DA	59.00
Pizza Connection	DV	79.00
Police Quest 4	DV	66.00
Quest for Glory 4	DV	66.00
Railway Challenge	DV	65.00
Reunion	DV	72.00
Rings of Medusa Gold	DV	69.00
Rüsselsheim (Detroit)	DV	63.00
S.U.B.	DV	69.00
SSN-21 Seawolf	DV	75.00
Sam & Max	DV	85.00
Siedler		**DV79.00**
Sim City 2000 Data	DV	33.00
Sim City 2000		**DV79.00**
Simon the Sorcerer	DV	79.00
Syndicate incl. Data	**DV**	**79.00**
System Shock	DV	79.00
T.F.X.	DA	79.00
Theme Park	**DV**	**74.00**
Tie Fighter	**EV**	**79.00**
Star Trek 2 Data	EV	49.00
Ultima 8 - Pagana	DA	79.00
Wings of Glory	DV	79.00
World Cup USA '94	DV	59.00

Zubehör

Action Replay Pro PC	dt	149.00
Gravis Analog Pro		89.00
Gravis Gamepad		49.00

IBM CD-ROM

7th Guest	EV	79.00
Anstoss World Cup Ed.	DV	79.00
Battle Isle 2		**DV79.00**
Critical Path	DV	89.00
Battle Isle 2 Data 1	DV	49.00
SSN-21 Seawolf	DV	79.00
Fifa Soccer	**DV**	**79.00**
Larry 6	DV	77.00
Virtual Valerie 2	EV	69.00
Mad News	DV	85.00
Maniac Manison 2	**DV**	**89.00**
Hidden Below	**DV**	**69.00**
Outpost		**DV79.00**
Police Quest 4	DV	79.00
Privateer Pack	DA	89.00
Quest for Glory 4	DV	79.00
Rebel Assault	DV	88.00
Return to Zork	DA	75.00
Syndicate Plus	**DV**	**89.00**
T.F.X.	DV	89.00
Theme Park	**DV**	**79.00**
Ultima 8 incl. Speech	DV	109.00
Who Shot Johnny Rock ?	EV	88.00
World Cup USA '94	DV	59.00

Super NES

Lord of the Ring	**dt**	**109.00**
Art of Fighting	dt	129.00
Beauty and the Beast	dt	99.00
Brutal	dt	109.00
Bugs Bunny Rab.Rampage	dt	129.00
Clay Fighter	dt	119.00
Lamborghini	dt	119.00
Demolition Man	dt	109.00
Desert Fighter	dt	129.00
Dragon - Bruce Lee	dt	119.00
Dschungelbuch	**dt**	**129.00**
Equinox	dt	119.00
F-Zero	dt	49.00
F1 Poleposition	dt	129.00
Fifa Soccer	dt	109.00
Syndicate	dt	109.00
Flashback		**dt 79.00**
Flintstones	dt	114.00
Chaos Engine	**dt**	**109.00**
Jammit - Streetball	dt	119.00
Soccer Kid	dt	109.00
Star Trek t.n.Gener.	dt	109.00
Marko's Magic Football	dt	129.00
Mega Man X	dt	109.00
Metal Marines	dt	129.00
Actraiser 2	dt	109.00
Metroid	**dt**	**109.00**
Might&Magic 2(dt.Texte)	dt	129.00
NBA Jam		**dt129.00**
NHLPA Hockey '94	dt	99.00
Orge Battle	dt	119.00
Pac Attack	dt	109.00
Pinball Dreams	dt	99.00
Pirates o.t.Dark Water	dt	129.00
Pocky & Rocky	**dt**	**119.00**
R-Type 3	nl	129.00
Robocop vs.Terminator	dt	109.00
Rock'n Roll Racing	dt	109.00
Schlümpfe (dt. Text)	dt	109.00
Schneewittchen	dt	117.00
Secret of Mana(dt.Text)	**dt**	**105.00**
Side Pocket	uk	119.00
Solitare	dt	99.00
Soul Blazer	dt	109.00
Star Wars 2		**dt119.00**
Stock Car Racing	dt	99.00
Striker	**dt**	**79.00**
Stunt Race FX	dt	109.00
Bomberman & 6 Sp.Adap.	dt	139.00
Super Conflict	dt	119.00
Super Hockey	dt	109.00
Utopia	dt	115.00
Virtual Soccer	dt	99.00
World Cup Striker	dt	129.00
World Cup USA '94	dt	139.00
Yogi Bear	dt	109.00
Young Merlin (16 MB)	dt	129.00

Zubehör

6 Spieler Adapter	dt	59.00
ASCII Joypad	dt	49.00
Action Replay Pro 2	dt	109.00
Joypad (Nintendo)	dt	39.00
Prog. Univ. Adaptor	dt	59.00
Super Game Boy		**dt 99.00**
S.Nintendo Power 3 Set	dt	349.00
S.Nintendo o.Spiel	dt	199.00
S.Nintendo More Fun Set	**dt**	**319.00**
Super Scope(incl.6 Sp.)	dt	119.00
Univ.Adaptor Pro(60 Hz)	dt	39.00

Mega Drive

Aero the Akrobat	dt	119.00
Andretti Racing	dt	99.00
Art of Fighting	dt	109.00
Barkley: Shut up!	dt	89.00
Bram Stocker's Dracula	dt	89.00
Brett Hull Hockey	dt	85.00
Bubba 'n' Stix	dt	109.00
Castlevania	**dt**	**89.00**
Chaos Engine	dt	109.00
Clay Fighter	dt	109.00
Cool Spot	dt	99.00
Demolition Man	dt	99.00
Dragon - Bruce Lee	dt	99.00
Dschungelbuch		**dt 99.00**
Dune 2-Kampf u.d.Wüstenp.	dt	109.00
Fifa Soccer	dt	89.00
Hyperdunk	dt	109.00
John Madden Football 94	dt	99.00
Kawasaki Super Bikes	dt	119.00
Landstalker	dt	119.00
Lost Vikings		**dt109.00**
Mc Donald's Trea. Land	dt	99.00
Mutant League Hockey	dt	89.00
NBA Jam	dt	119.00
NBA Showdown	dt	99.00
NHLPA Hockey '94	dt	89.00
Normy's Beach Babe	dt	89.00
Ottifants	dt	89.00
PGA Euro Tour	dt	89.00
Pirates o.t.Dark Water	dt	109.00
R.B.I. Baseball '94	dt	109.00
Robocop vs. Terminator	dt	49.00
Rock'n Roll Racing		**dt 95.00**
Sonic 3	**dt**	**129.00**
Sprocket & Plug	dt	89.00
Streetfighter 2	dt	129.00
Streets of Rage 3	dt	129.00
Toejam & Earl 2	dt	109.00
Virtua Racing		**dt159.00**
WWF Royal Rumble	dt	109.00
World Class Soccer	dt	99.00
World Cup USA '94	dt	109.00
Young Indy	dt	109.00

Zubehör

6 Button Joypad	**dt**	**39.00**
Action Replay Pro	dt	109.00
Mega Drive 2 (o.Spiel)	dt	189.00
Univ.Adap. für us Spiele	dt	39.00

Mega-CD

Burning Fists	dt	109.00
Dracula Unleashed	dt	99.00
Dune - Der Wüstenplanet	dt	109.00
Fifa Soccer		**dt 89.00**
Harrier	dt	99.95
Heart of the Alien	dt	99.00
Jurassic Park	dt	89.00
Links	dt	99.00
Marko's Magic Football	dt	119.00
Megarace	dt	89.00
Microcosm	dt	99.00
NHLPA Hockey '94	dt	89.00
Powermonger	dt	89.00
Prize Fighter	dt	109.00
Rebel Assault		**dt109.00**
Sensible Soccer	dt	99.00
Silpheed	dt	85.00
Sonic CD	dt	89.00
Soul Star (komp. dt)	dt	109.00
Thunderhawk		**dt 99.00**
Tomcat Alley	dt	89.00
WWF Rage in the Cage	dt	99.00
World Cup USA '94	dt	99.00
Yumemi Mystery Mansion	**dt**	**89.00**

Zubehör

Mega CD 2 (ohne Spiel)	dt	499.00
Multi - Mega	dt	949.00

3-DO

Dragon's Lair	dt	89.00
Escape f.Monster Manor	us	89.00
Fifa Soccer		**us 89.00**
John Madden Fottball 94	**us**	**89.00**
Peter Pan	us	89.00
Road Rash	us	89.00
Sesame Street Numbers	us	89.00
Shock Wave	us	89.00
Space Hulk	us	89.00
Theme Park	us	89.00
Wing Commander	**us**	**89.00**

Zubehör

Panasonic 3DO Grundgerät	us	1099.00

Amiga

Anstoss World Cup Ed.	DV	49.00
Bundesliga M. 3/Hattrick	**DV**	**77.00**
Der Schatz im Silbersee	DV	79.00
Fifa Soccer		**DV59.00**
Hanse De Luxe	DV	44.00
K240 - Utopia 2	DA	59.00
Kingmaker	DV	59.00
Magic of Endoria		**DV69.00**
Mc Donald Land	DA	29.00
Pizza Connection	DV	75.00
Rüsselsheim (Detroit)	DV	59.00
Siedler	DV	77.00
Theme Park	**DV**	**59.00**
World Cup USA '94	DV	55.00

Ladenlokale (Preise variieren) kein Versand.
Versand-Tel.: 089/5460300

- *80333 München, Theresienstr. 152, Tel. 089/522787*
- *81243 München, Friedrichshafener Str. 9, Tel. 089/8205520*

- *Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.*
- *Vorbestellung möglich.*
- *Gesamtpreisliste: gegen frank. Rückumschlag o. DM 2,– in Briefmarken.*
- *An- und Verkauf von gebrauchten Spielen.*
- *Wir verkaufen auch: Game Gear und Gameboy Spiele.*

Versandkosten per Post DM 7,– zzgl. Nachnahme. Versandkosten per UPS auf Anfrage. Ab DM 250,– Versandkosten frei. Lierferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,– Versandkosten. Express-Service zzgl. DM 10,– Versandkosten. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht
Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Ladenverkauf: Theresienstr. 152, 80333 München, Tel. 0 89/52 27 87
Cybersoft-Versand: Leibnitzstr. 30, 80686 München,
Tel. 0 89/546 0 300
Fax 0 89/546 0 919

POWER CHARTS

Und wieder liegt die neue *POWER PLAY* vor Euch. Heute werden die drei persönlichen Top-Spiele von Stefan Herkenhoff vorgestellt. Wollt Ihr auch einmal mit Euren Hits im Heft vertreten sein, schickt uns die gründlich ausgefüllte Mitmach-Postkarte ein. Trennt sie vorsichtig heraus, tragt Eure drei aktuellen Tophits, den Computertyp und Eure Adresse auf der Karte ein, und werft sie ausreichend frankiert in den nächsten Postkasten. Unter allen Einsendern ziehen wir einen glücklichen Gewinner heraus, dessen ganz private Spielhitliste dann in diesem Monat im Vordergrund steht. Natürlich geht der Sieger nicht leer aus: Der Gewinner bekommt ein Paar Aktivboxen von Sony für den PC. Als Trostpreis winkt eine *POWER PLAY-CD.* Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Einsendeschluß ist der 5.8.94. *mh*

Diese Aktivboxen hat dieses Mal Stefan gewonnen...

Leserhits des Monats

Diesen Monat stellt *POWER PLAY*-Leser Stefan Herkenhoff aus Wallenhorst seine Spielelieblinge vor. Hier kommt Stefans persönliche Hitliste:

1. Doom
2. F-14 Fleet Defender
3. T.F.X.



USA	
1. Fleet Defender	Microprose
2. Rebel Assault	Lucas Arts
3. Myst	Broderbund
4. Subwar 2050	Microprose
5. Sim City 2000	Maxis
6. Privateer Righteous Fire	Origin
7. Alone in the Dark 2	I Motion
8. Gabriel Knight	Sierra On-Line
9. Daemon's Gate	Imagitec
10. Critical Path	Media Vision

Quelle: Babbage's, Electronic Boutique, Winner's Circle

UK	
1. Hand of Fate	Virgin
2. Frontier-Elite II	Gametek
3. Shadow Caster	Origin
4. Second Samurai	Psygnosis
5. Gabriel Knight	Sierra On-Line
6. Cannon Fodder	Virgin
7. Sim City 2000	Maxis
8. Bubba 'N' Stix	Core Design
9. UFO	Microprose
10. The Settlers	Blue Byte

Quelle: Future Zone Games Centre Centresoft, Leisursoft

Amiga
1. Ambermoon
2. Anstoß
3. Turrican 3
4. Syndicate
5. Der Clou!

MS-DOS
1. Rebel Assault
2. Doom
3. Sam & Max
4. Battle Isle 2
5. Anstoß

Super NES
1. Mortal Kombat
2. NBA JAM
3. Super Mario Kart
4. Street Fighter 2 Turbo
5. R-Type 3

Mega Drive
1. Sonic 3
2. BA JAM
3. Pirates!Gold
4. Virtual Racing
5. Castlevania Bloodlines

		Titel	Hersteller	Wie lange dabei
1.	(2)	Rebel Assault	Lucas Arts	5. Monat
2.	(1)	Doom	Id Soft	5. Monat
3.	(3)	Sam & Max Hit the Road	Lucas Arts	5. Monat
4.	(–)	Battle Isle 2	Blue Byte	1. Monat
5.	(9)	Anstoß	Ascon	2. Monat
6.	(4)	Syndicate	Bullfrog	11. Monat
7.	(5)	Sim City 2000	Maxis	3. Monat
8.	(6)	X-Wing	Lucas Arts	14. Monat
9.	(10)	Civilization	Microprose	27. Monat
10.	(8)	Die Siedler	Blue Byte	5. Monat
11.	(7)	Privateer	Origin	7. Monat
12.	(14)	Ambermoon	Thalion	3. Monat
13.	(–)	Subwar 2050	Microprose	1. Monat
14.	(15)	Mortal Kombat	Virgin	2. Monat
15.	(19)	Turrican 3	Factor 5	2. Monat
16.	(12)	Elite 2	Gametek	3. Monat
17.	(11)	Strike Commander	Origin	14. Monat
18.	(16)	Comanche	Novalogic	4. Monat
19.	(–)	Ultima 8: Pagan	Origin/Electronic Arts	1. Monat
20.	(–)	Incredible Toons	Dinamix	1. Monat

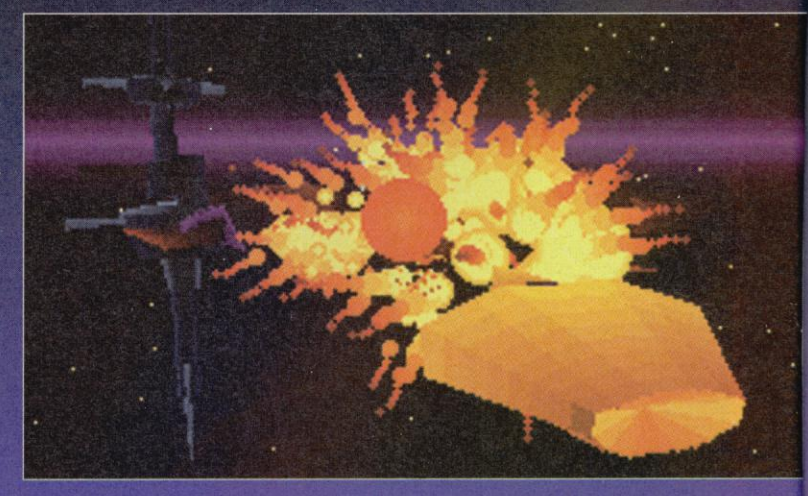

DSF

Inferno

Die Rexxonen fliegen wieder: Digital Image Design präsentiert den Nachfolger der Weltraumballerei *Epic.*

Die Früchte des hochdotierten Deals zwischen dem Manchester Softwareriesen Ocean und den agilen D.I.D.-Programmierern ließen nicht lange auf sich warten: *F-29*, *Robocop 3* und *Epic* setzten den Kurs für die für beide Seiten lukrative Zusammenarbeit. Vor nicht allzu langer Zeit sorgte das Team um Firmengründer Martin Kenwright mit dem Flugsimulator *T.F.X.* für Aufsehen in "Pilotenkreisen".

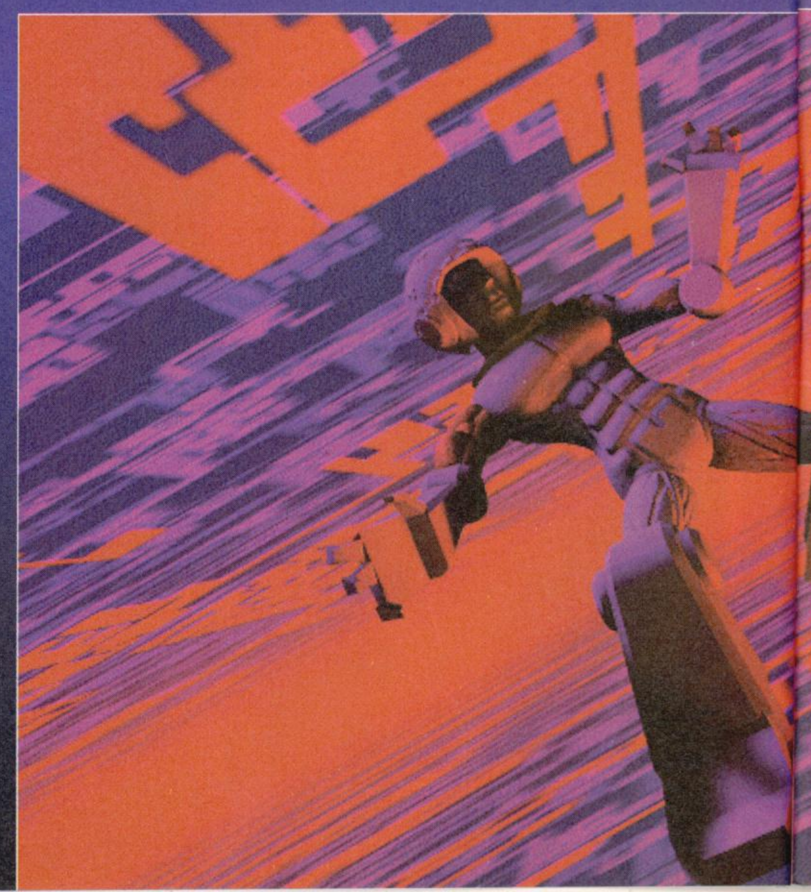
Jetzt verpaßt man gerade dem *Epic*-Sequel *Inferno* den letzten Schliff. Die Story knüpft an die Geschehnisse des mühevoll erkämpften Sieges der Menschheit gegen das machthungrige Volk der Rexxonen: Während der Krieg im All noch tobte, plagte unsere terrestrischen Helden ein Problem von schwerwiegenden Ausmaßen. Eine Super-Nova drohte das Sonnensystem der Erde zu zerstören, so daß man sich nach neuem Lebensraum im All umsehen mußte. Hunderte von Jahren lebten die Humanoiden auf ihrem neuen Heimatplaneten in Frieden, bis das Grauen von neuem begann. Einige der totalen Auslöschung entgangene Rexxonen gründeten ein neues Volk rachesüchtiger Bestien. Als bester Pilot der Menschheit ruht nun das Schicksal einer ganzen Zivilisation auf Euren Schultern. Ausgestattet mit dem letzten Schrei der Kampfjet-Entwicklung, dem Inferno-Fighter, düst Ihr ins alienverseuchte Vektoren-All. Über 700 Missionen sollen ins Spiel eingebaut werden, um alle möglichen Varianten des von Euren Erfolgen abhängigen Storyverlaufs abzudekken. Ein typischer Spielverlauf wird dann ungefähr 70 Missionen umfassen. Der über Computer-Link mit Euch verbundene Sicherheitsrat deckt Euch mit den verschiedensten Auftragsarten ein. Neben den Kampfaufträgen im freien Raum (Durchfliegen von Asteroidenfeldern und Minengürteln, Abfang-Missionen und Geleitschutz für die Schiffe Eurer Flotte) müßt Ihr die labyrinthartig verzweigten Korridorsysteme kolossaler Raumstationen vom Rexxonen-Befall säubern. Obendrein gilt es, in rasanten Plane-



Unangenehm: Ein Rexxone klebt uns am Afterburner und bringt uns kräftig ins Schwitzen



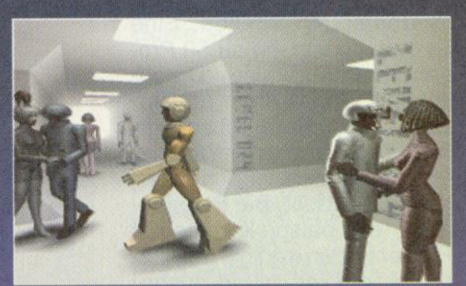


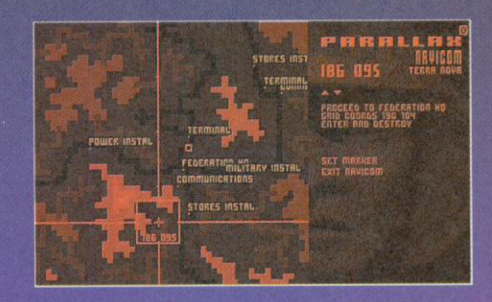






Links außen: Furiose Verfolgungsjagden durch die Vektor-Korridore monströser Raumstationen





tenüberflügen feindliche Bodenstationen aufzufinden und zu vernichten. Zehn verschiedene Welten mit individuell gestalteten Tag- und Nacht-Hemisphären, unterschiedlichen Klimazonen und Schwerkraftverhältnissen warten auf Eure Erkundung. Bei der Orientierung hilft Euch der schiffseigene Bordcomputer, in den Ihr Eure Zielkoordinaten eingebt, bevor Ihr per Autopilot zum Einsatzort fliegt. Dort angekommen, entflammt Ihr mit Lasern, Plasma-Torpedos und Cluster-Bomben verschiedenster Kaliber die feindgeschwängerte Atmosphäre. Auf ganz Hartnäckige wartet "Megadeath", eine selbstlenkende Anti-Materie-Rakete. Wie bei "normalen" Flugsimulatoren könnt Ihr neben der normalen Sicht durch die Frontscheibe Eures Cockpits den Gegner und Euren eigenen Jäger in neun weiteren Innen- und Außenansichten unter die Lupe nehmen. Wer hier nicht öfters mal umschaltet, verpaßt neben eindrucksvollen "Target"- und "Chase-Views" auch witzige Details, wie das automatische Ausfahren von Stabilisatoren-Leitwerken beim Eintreten in die Planeten-Atmosphäre. Geshadete Vektorgrafik sorgt für eine flotte Echtzeitberechnung der detaillierten Raumschiffe und Gebäude im eigentlichen Spiel, während Euch vorberechnete Zwischensequenzen von beeindruckender Qualität (3D-Studio) über den Stand und Fortgang der Rahmenhandlung informieren. In der anspruchsvollsten Variante des Spiels, dem "Evolutionary Game" sind alle Handlungen und die Auswertung Eurer Missionen entscheidend für den weiteren Spielverlauf. So verspricht *Inferno* durch vielschichtige Handlungsebenen, die ihre Entwicklung nach Euren Qualifikationen nehmen, ein Höchstmaß an Abwechslung. Der "Arcade-Modus" schickt Euch für ein kurzweiliges Ballerinferno direkt in die Action, im "Director's Cut" werden die Lieblingslevel der Designer mittels einer abgespeckten Hintergrundstory in einen logischen Zusammenhang gestellt. Um dem Spiel auch musikalisch zu einem stimmigen Gesamtbild zu verhelfen, ließ man sich nicht lumpen und heuerte Prominenz an: Die synthetischen Gothic-Rocker "Alien Sex Fiend" komponierten den 45-minütigen *Inferno*-Soundtrack. Lautmalerisch unterstützen die futuristischen Tastenklänge die Manöver Eures Einmann-Fighters. Das Klangwerk der Kultrocker kann in der CD-ROM-Version sogar auf Audio-CD-Playern Track für Track genossen werden. Die hiesige Version wird Euch sämtliche Bildschirmtexte in unserer Muttersprache präsentieren, in der CD-ROM-Variante parlieren die extraterrestrischen Monster in markigem Hochdeutsch. Ein beiliegender Comic des "Judge Dread"-Künstlers Sean Phillips soll auch lesefaulen Erdlingen den Einstieg in die Story erleichtern. Im Gegensatz zum Vorgänger werden neben der üblichen Maus-, Tastatur- und Joystick-Unterstützung auch die verschiedenen Thrustmaster-Versionen mit der vielversprechenden Mischung aus Weltraum-Ballerei, Flugsimulator und Adventure harmonieren. *fh*

Name:	Inferno
Hersteller:	Ocean
Genre:	Rollenspiel
Geplant für:	CD-ROM, PC
Erscheinungstermin:	November 1994



Spiele werden in *POWER PLAY* nach einem ausgeklügelten System getestet. Wir verraten Euch hier, wie es funktioniert und was die Daten im Wertungskasten bedeuten.

In *POWER PLAY* gibt es ein einheitliches und ausgeklügeltes Bewertungssystem, das wir bei Computerspiele- und CD-ROM-Tests verwenden. Jedes Spiel kann wenigstens null (die schlimmste Softwarekatastrophe) und höchstens 100 Prozent (das brillante Überspiel) erhalten. Eine Bewertung von genau 50 Prozent bedeutet also "Durchschnitt". Spiele unter 50 Prozent sind "unterdurchschnittlich", Spiele mit einer Wertung über 50 Prozent folglich "überdurchschnittlich". Bei Programmen, die beispielsweise 20 Prozent oder weniger kassieren, könnt Ihr davon ausgehen, daß sie so gut wie keinen Spaß mehr machen. Richtig gute Spiele bekommen dann auch Wertungen über 70 Prozent.

Das POWER-Team

Alle Tests werden von unserem festen Spielerteam Knut, Volker, Sönke, Frank, Peter und Michael geschrieben. In jedem normalen Spieletest seht Ihr ein Bildchen von dem/den Redakteur/en, die das Spiel getestet haben. Ihre Grimasse und die passende Sprechblase verrät Euch, welchen Eindruck das Programm auf uns machte. Aber auch wenn der Redakteur noch so freundlich grinst: Dies muß nicht heißen, daß das Spiel automatisch eine hohe Wertung einheimst – Die Geschmäcker sind halt verschieden. Dieses "Wertungsgesicht" drückt allein die persönliche Meinung des jeweiligen Testers aus: Grafik-, Sound- und *POWER*-Wertungen werden hingegen von der gesammelten Redaktionsmannschaft bestimmt. Dazu veranstalten wir einmal im Monat eine "Wertungskonferenz", auf der die Wertungen von unserem Testteam ausdiskutiert werden.

Michael Hengst mh

Volker Weitz vw

Knut Gollert kn

Peter Schwindt ps

Sönke Steffen js

Frank Heukemes fh

Super | Gut | Geht so | na ja | Hilfe



Grafik, Sound und POWER-Wertung

Für die Grafikwertung bewerten wir Aspekte wie Farbwahl, Farbenanzahl, Sprites, Animation und Scrolling. Beim Sound spielen sowohl die Musik (Komposition und technische Qualität) als auch die Soundeffekte und Sprachausgabe eine Rolle. Bei allen Wertungen berücksichtigen wir selbstverständlich die Hardwarefähigkeiten des Computers. Aber am allerwichtigsten ist die *POWER*-Wertung. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spielmotivation ist; also die Zeit, die Ihr und natürlich auch wir mit Lust und Laune vor dem Monitor verbringen. Bei der Bewertung spielt der Zahn der Zeit ebenfalls eine Rolle, da Spiele im Laufe der Zeit für die unterschiedlichen Systeme immer besser werden. Das ist wichtig, wenn man später mal ältere Wertungen mit neuen vergleichen will.

Die Steckbriefe

Um eine komplette Übersicht zu gewähren, haben wir alle Wertungen und andere wichtige Daten in einem Wertungskasten zusammengefaßt (siehe Kasten). Außerdem vergeben wir zwei "Awards": Das *POWER*-Prädikat und die *POWER*-Gurke. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die langfristigen Spielspaß garantieren und von allen in der Redaktion heiß und innig geliebt werden. Ihr könnt sicher sein, daß ein *Prädikats*-Spiel auch sein Geld wert ist. Die *POWER*-Gurke ist das krasse Gegenteil: Sie ist äußerst miserablen Programmen vorbehalten, die sich auch mit aller Liebe nur unter die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen lassen. Leuchtet Euch also die saure Gurke entgegen, heißt's "Finger weg!" und das Geld lieber in Legosteinen anlegen.



Von Softwarefirmen geliebt: Unser POWER-Prädikat für die edelsten Spiele.



Von Softwarefirmen gehaßt: Die niedliche POWER-Gurke faßt die schlimmsten Spiele unter der Kategorie "Traurig, aber wahr" zusammen.

Der Wertungskasten für Spieletests

An diesem Beispielkasten zeigen wir Euch, welche Information wo steht.

MS-DOS
Hersteller: Sierra
Testmuster: Sierra
Besonderheiten: Doppelt gefluxter Transpodel Konsatitor
Zirka-Preis: 999 DM

Grafik: VGA, Super VGA
Sound: Adlib, Roland, Soundblaster
Festplatte: 15 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: einzeilig
Steuerung: Joystick; Tastatur; Maus

Grafik: 70 %
Sound: 90 %

75 %

Der Hersteller des Spiels

Wer hat das Spiel zur Verfügung gestellt

Etwaige Besonderheiten

Der Zirka-Preis, den Ihr im Geschäft für das Spiel zahlen müßt

Sound: Hier stehen die wichtigsten Soundkarten, die das Spiel unterstützt (bei Amiga bleibt dieses Feld natürlich leer)

Prozessor: Die Mindestanforderung an einen Rechnertyp. Beispielsweise 386er oder 486er bei MS-DOS-PCs oder 68000, 68030 usw. bei Amiga und MAC-Systemen

Das System, auf dem das Spiel getestet wurde

Grafik: Hier steht, welche Grafikkarten oder Modi von dem Programm unterstützt werden.

Festplatte: Wird und kann das Spiel auf Festplatte installiert werden, steht hier der ungefähre Platzbedarf

Steuerung: Mit welchen Gerätschaften läßt sich das Spiel steuern: Joystick, Tastatur, Maus, Pedale oder Thrustmaster

Die Grafikwertung

Die Soundwertung

Das Wichtigste: Die POWER-Wertung

Softwarelieblinge

Volker Weitz
1. Al Qadim
2. Death or Glory
3. Raptor
4. Ufo
5. Robinsons Requiem

Knut Gollert
1. 3D Studio
2. Raptor
3. Death or Glory
4. Al Qadim
5. Actraiser

Frank Heukemes
1. Ufo
2. Raptor
3. Die Siedler
4. Sim City 2000
5. Robinsons Requiem

Sönke Steffen
1. Al Qadim
2. Erben der Erde
3. Empire strikes Back
4. Solitäre
5. Raptor

Michael Hengst
1. Al Qadim
2. Global Conquest
3. Raptor
4. Doom
5. Erben der Erde

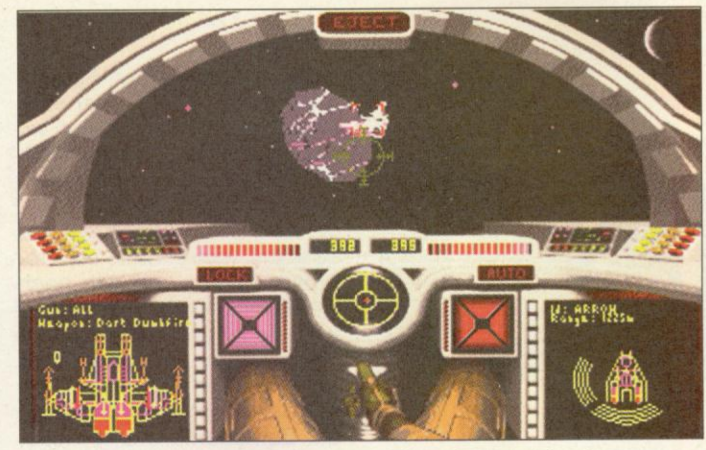
Peter Schwindt
1. Erben der Erde
2. Al Qadim
3. Raptor
4. Doom
5. Ufo

Der mit dem Netz tanzt

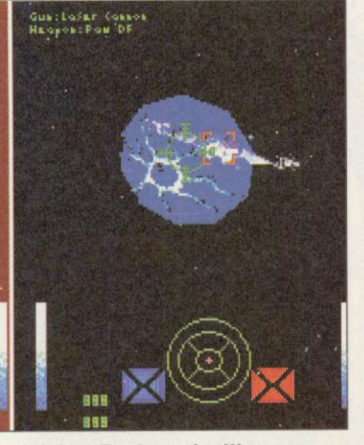
WC Armada

Mit den fetten Titel-Lettern *Wing Commander 3* sorgte im vergangenen Monat ein Konkurrenzmagazin der *POWER PLAY* für Überraschung... sollte es tatsächlich wahr sein, haben unsere Redakteure geschlafen, hatten wir eines der heißesten Spiele diesseits der Galaxis übersehen? Weder noch: Hinter dem irreführenden Titeltext verbarg sich nämlich nicht der erwartete dritte Part der *Wing Commander*-Saga, sondern das Pay-off *Wing Commander Armada*. Mit *Wing Commander 3* ist wahrscheinlich erst zum Ende des Jahres zu rechnen. Jetzt findet Ihr die ersten *Wing Commander 3*-Bilder bei uns (siehe Kasten).

Zurück zu *Wing Commander Armada*: Das entscheidendste Merkmal von *Armada* ist der Mehrspielermodus. Wahlweise zu zweit am gleichen Rechner, per Modem, Direktverbindung oder Netzwerk können zwei menschliche Spieler gegeneinander antreten. Spielt Ihr allein, wird der Opponent vom Computer übernommen. Drei Spieloptionen bietet *Armada* – den "Battle"-Modus sowie die beiden Optionen "Armada" und "Campaign". Im "Battle"-Modus fliegt Ihr auf Punkte: Vor dem Start sucht Ihr Euch eines von zehn Raumschiffen (fünf Kilrathis und fünf Konföderationsschiffe stehen zur Wahl) aus und fliegt dann gegen feindliche Raumschiffe. Nach jeweils drei Wellen landet Ihr auf einem Träger, das eigene Schiff wird aufmunitioniert und betankt. Je länger Ihr durchhaltet und je mehr Feindschiffe Ihr erledigt, desto mehr Punkte findet Ihr in der High-Score-Liste wieder. Am 3D-System hat man bei Origin nochmals gefeilt: Die Raumschiffe, obwohl immer noch in VGA (320 mal 200 Punkte) sind detaillierter als bei den Vorgängerspielen. Das Cockpit des eigenen Schiffes läßt sich zudem komplett ausblenden. Zusätzlich wurde ein weiterer Grafikeffekt eingebaut: erhielt in den älteren *Wing Commander*-Spielen ein Fremdschiff einen Treffer, kündeten kleine Explosionen auf dem Schiffsrumpf davon. Jetzt sind deutlich die Schutzschirme zu erkennen: Trefft Ihr ein Schiff, glüht für einen kurzen Moment der Energieschirm an der Tref-



Auf Wunsch läßt sich die Cockpitgrafik komplett wegblenden

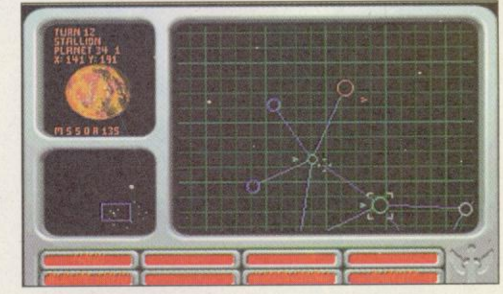

Zwei Spieler können sich auch am gleichen Rechner duellieren: Dann wird der Bildschirm gesplittet.

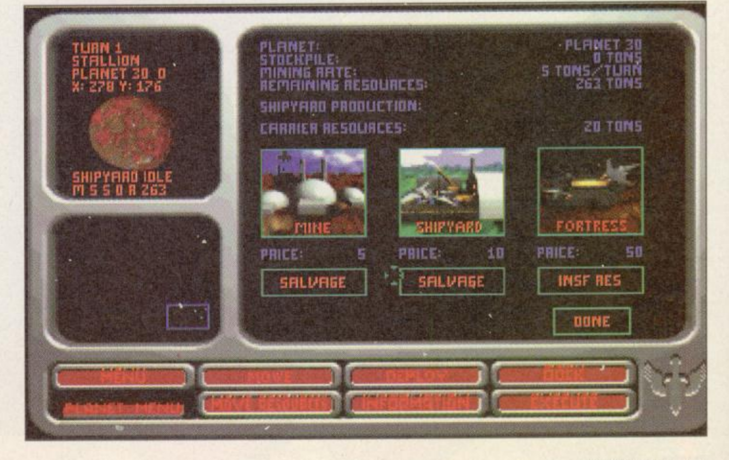

Katzenschau: Per Knopfdruck können die Schiffe auch von außen betrachtet werden

Im Fadenkreuz: Ein Feindschiff fliegt an unseren Laserkanonen vorbei

Lassen wir uns die lange Wartezeit bis Wing Commander 3 von Wing Commander Armada ordentlich versüßen, denn endlich können mehrere Spieler im Duell gegeneinander antreten. Besonders fair: Alle Schiffskombinationen sind möglich. Wer also mit einen Kilrathiraumer gegen den gleichen Schiffstyp antreten will, kann sich hier austoben. Ein Lob dabei an die Grafiker von Origin: Die neuen Schiffe sehen verdammt gut aus ("Sag mal, ist das wirklich nur VGA?"), und der "Schild"-Effekt ist ein optischer Knaller (auch wenn sonst nicht viel zu sehen ist). Der actionreiche "Battle"-Mode ist vor allem für ein paar hitzige Gefechte während der Mittagspause und für flotte Entscheidungsfragen ("Wir ballern jetzt die nächste Gehaltserhöhung aus") gut. Allerdings erschlafft die Motivation beim Solospiel gegen den Computer auf Dauer ganz schön. Erst im Duett spielt Armada seine Trümpfe aus. Zwar kommen Solisten am besten in den Strategiemodis auf ihre Kosten, aber auch hier macht das Programm mit einem Kumpel am meisten Spaß. Trotz relativ eingeschränkter strategischer Optionen (Werften, Fabriken, Schiffe und Festungen bauen) kommt hier echte Freude auf. Um jeden Planeten wird verbissen gekämpft, Schiffsflotten werden taktisch günstig postiert und Aufklärer losgeschickt. Kurzum: Wing Commander Armada gehört bei jeden Kabelfreund und Modemisten auf die Festplatte.

Gut


Strategisch: Im "Armada"-Modus müßt Ihr das Universum erobern (links) und Planeten ausbeuten (unten)



Wing Commander 3

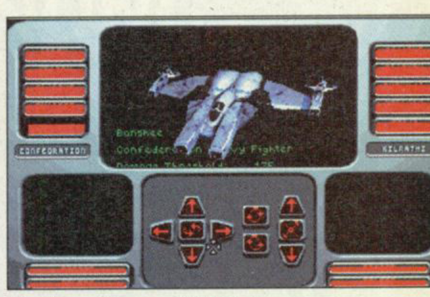
Wenn die Termine stimmen, könnte Weihnachten ein wahres Freudenfest für alle *Wing Commander*-Fans werden. Derzeit arbeiten Chris Roberts und eine umfangreiche Designercrew mit Hochdruck am dritten Teil der Erfolgsserie. Nur auf CD-ROM erhältlich, soll *Wing Commander 3: The Heart of the Tiger* alles in den Schatten stellen, was es bis dato an Computerspielen dieses Genres gegeben hat. Interaktiver Film heißt das Zauberwort: Frank De Palma und Terry Borst schreiben das Screenplay, für die Zwischensequenzen stehen gerade solche bekannten Schauspieler wie Mark Hamill ("Star Wars"), Malcom McDowell ("Clockwork Orange") und John Rhays-Davis ("Indiana Jones") vor der Kamera. Extra für die Szenen mit den Kilrathis wurden jede Menge Maskenbildner engagiert. Die Flugszenen und Missionen sind diesesmal komplett in Super-VGA – 640 mal 480 Punkte in 256 Farben – Entsprechend hoch werden die Hardwareanforderungen sein. Entscheidend für den Fortgang der Geschichte ist diesmal nicht nur das Abschneiden bei den Einsätzen, sondern auch Euer Verhalten den Besatzungsmitgliedern und Piloten des Raumschiffträgers gegenüber.



Weg vom Zeichentrick: In *Wing Commander 3* sind alle Helden gefilmt (Davis links, Hamill, rechts)



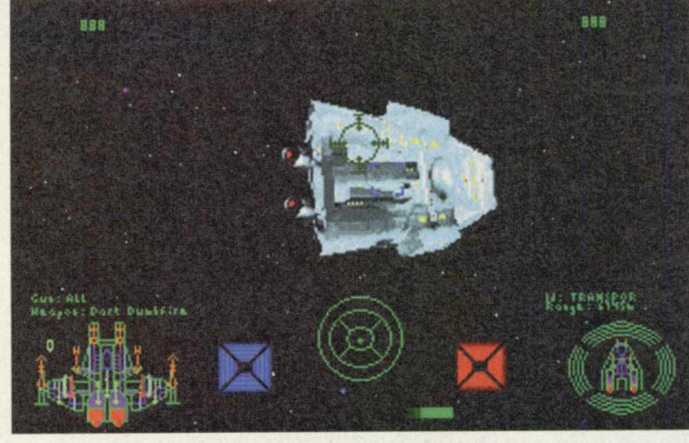
Geflogen wird in SuperVGA: Die Frage ist nur, auf was für einem Rechner?



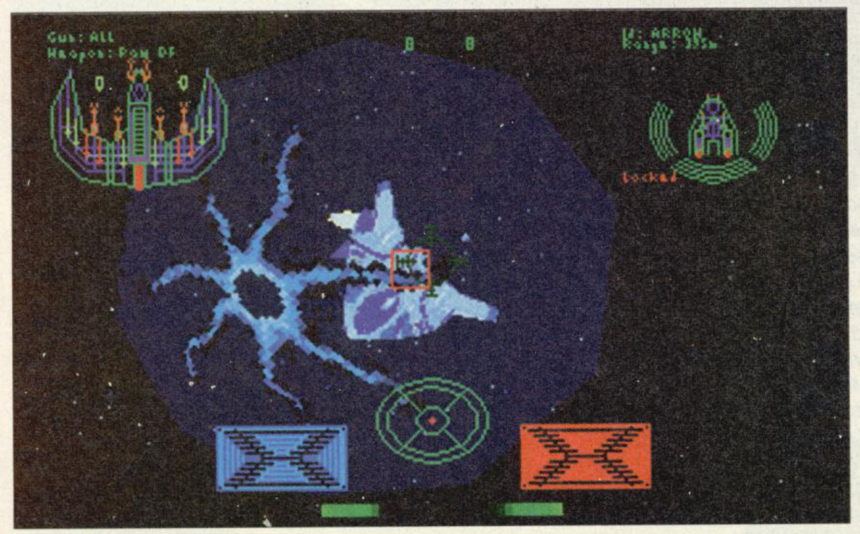
Vor dem Start sucht Ihr Euch einen von zehn Schiffstypen aus

ferstelle auf. Erst wenn die Schutzschilde verbraucht sind, wird der Rumpf selbst getroffen.

Die beiden anderen Spielmodi sind etwas anders: Taktik wird hier groß geschrieben. Im "Armada"-Modus startet jeder Spieler mit einem Träger und einem Planeten. Auf dem Startplaneten befindet sich eine Erzmine, die Rohstoffe liefert. Die Rohstoffe können für den Bau von Kampfraumschiffen oder Transportern verwendet oder auf den Träger geschafft werden. Fliegt Ihr nun mit dem Träger einen weiteren Planeten an, könnt Ihr dort mit den Rohstoffen eine neue Fabrik aufbauen (geht mit keinem anderen Schiff), eine Schiffswerft kaufen (die wiederum neue Kampfschiffe baut) oder eine Verteidigungsanlage errichten. Ergo: Je mehr Planeten Ihr erobert, desto stärker wird Eure Flotte. Dies ist wichtig, denn der Gegner versucht natürlich auch, das Universum zu erobern. Ziel ist es, möglichst alle Planeten unter Eure Fuchtel zu bekommen. Treffen sich Einheiten der Kontrahenten über einem Planeten, müßt Ihr den Kampf an Bord eines Raumers selber austragen. Der "Campaign"-Modus läuft im gleichen Muster ab. Der Unterschied: In der "Armada"-Variante spielt Ihr in einem Sektor mit rund 40 Planeten. Bei einer "Campaign" gibt es insgesamt 24 Sektoren mit entsprechend vielen Planeten. *mh*



Home sweet home: Im Anflug auf den heimatlichen Frachter

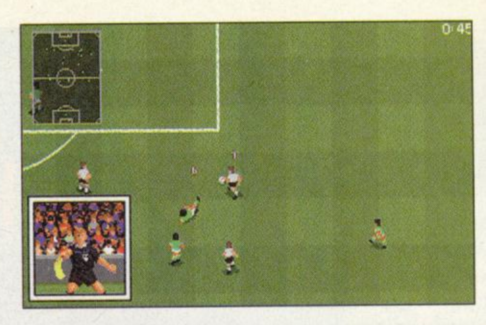


Treffer: Bei Beschuß glüht der Schutzschild für einen Moment auf



Sitz, Striker!

World Cup USA '94



Foul: Der Linienrichter hat's leider gesehen



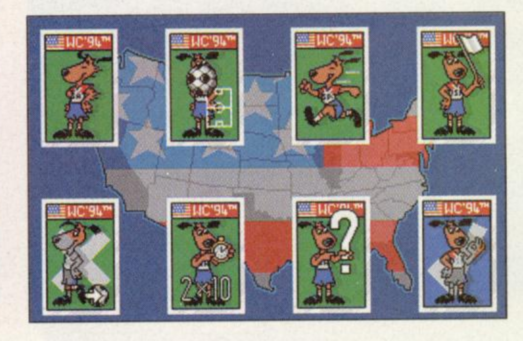
Und hier ist es endlich, das offizielle Computerspiel zur diesjährigen Fußball-Weltmeisterschaft in den Vereinigten Staaten. U.S. Gold bekam den Zuschlag und stellt mit *World Cup USA 94* ein Fußballspiel in die Läden, das an Optionen wohl nicht mehr zu überbieten ist. Durch die zahllosen Menüs führt Euch dabei kein Geringerer als Soccer-Hund Striker, Maskottchen der diesjährigen Weltmeisterschaft.

World Cup USA 94 fällt spielerisch recht wenig aus der Rolle: Ihr sucht Euch, wahlweise mit einigen Kumpels, das passende Nationalteam aus und legt los. An Einstellungen stehen Euch so gut wie alle Optionen zur Verfügung, die sich denken lassen. Ob Ihr nur die Trikotfarben ändern oder die Linienrichter vom Platz verbannen wollt – keine Option bleibt offen. So läßt sich unter anderem die Spieldauer von zweimal drei Minuten bis hin zur Originalzeit und auch die Spielgeschwindigkeit einstellen. Außerdem wird der Torwart wahlweise nicht vom Computer, sondern von Euch gesteuert. Taktiker verteilen die eigenen Mannen nicht nur beliebig auf dem Feld, sondern bearbeiten auch taktische Spielzüge und Feineinstellungen. Welche Pässe geschlagen werden, wie stark über die Flanken gespielt wird oder welche Abwehrriegel benutzt werden, liegt dabei allein an Euch.

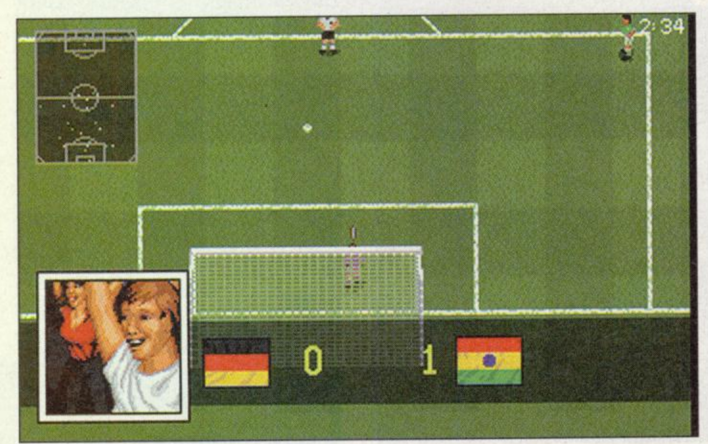
Auf dem Rasen angekommen, seht Ihr das Spielfeld aus einer leicht abgeschrägten Vogelperspektive – das Spielfeld scrollt dabei in alle Richtungen. Ihr steuert den ballführenden Spieler oder den, der dem Leder am nächsten steht. Auf Knopfdruck wird gepaßt oder geschossen, abgefälschte Bälle sind dabei genauso möglich wie Kopfbälle oder Fallrückzieher. Freistöße und Eckbälle werden, wie schon in *Striker* oder *Sierra Soccer*, über eine einstellbare Flugbahn gesteuert. Habt Ihr ein Spiel mehr oder minder erfolgreich abgeschlossen, darf natürlich abgespeichert werden. Eure persönlichen Aufstellungen und Taktiken lassen sich ebenfalls auf Festplatte sichern. Da in unserer ansonsten kompletten Version noch keine Soundeffekte integriert waren, verzichten wir auf die Soundwertung. *kn*



Menüwust: In *World Cup USA 94* könnt Ihr alles, aber auch alles einstellen



Das offizielle WM-Maskottchen führt Euch durch die einzelnen Menüpunkte



HIer ist der Torschütze König – und wird unten noch mal eingeblendet

Gut

Alle Achtung, aber so ein feines Fußballspiel haben wir von U.S. Gold, die in letzter Zeit kaum Garant für geniale Spiele waren, nicht erwartet. World Cup USA 94 ist ein durchgestyltes Soccer mit lobenswert vielen Optionen, einer witzigen Menüsteuerung und einem Action-Part, der sich gewaschen hat. Übersichtlichkeit ist hier alles und so lassen sich dank des großen Spielfeldausschnitts und der eingeblendeten Übersicht tolle Kombinationen spielen. Flanken in den Strafraum und deren Verwandlung sind mit der einfachen Kopfball- und Fallrückziehersteuerung ein Kinderspiel. Auch der Taktikpart sucht unter der Konkurrenz seinesgleichen. Grafisch ist allein das Menüsystem anregend. Auf dem Spielfeld bekommen wir leider nur mittelmäßige Sprites zu sehen, die kleinen Zwischenbilder sind dabei noch um einiges schrecklicher anzuschauen. Alles in allem trägt World Cup USA 94 den großen Namen zurecht – es ist zur diesjährigen Weltmeisterschaft bisher das beste Actionfußball für Euren PC.



MS-DOS

Hersteller: U.S. Gold
Testmuster: Selling Points
Besonderheiten: Zweispielermodus
Zirka-Preis: 100 DM

Grafik: VGA
Sound: –
Festplatte: 5 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 2 MByte
Steuerung: Joystick; Tastatur; Maus

Grafik: 64 %
Sound: –

79 %

"AUFREGUNG UND SPANNUNG - DAS IST SPACE HULK™"

Ein riesiges Raumschiff gleitet durch den Weltraum. In den dunklen Tiefen des Labyrinths wartet der Schrecken: Tausende von Genestealern™, sechsarmige, blitzschnelle Aliens aus der Hölle. Übernehmen Sie das Kommando über einige furchtlose Space Marines®.

Ein Genestealer™ stürzt sich in erschreckend schneller 3D-Action kreischend auf Sie zu, und Ihre Kanone macht einen ohrenbetäubenden Lärm. Aber keine Angst - Ihr Bildschirm wird nicht explodieren...

Überlegen Sie schnell, und planen Sie Ihren nächsten Schritt sorgfältig...







Deutsche Vertretung: Selling Points GmbH, Alliance Division, Verlerstr. 1, 4830 Gütersloh


Ohne Moos nichts los!
Mit Theme Park präsentiert Bullfrog seinen ersten Geniestreich der neuen Designer Series. Entwerfen Sie nach Ihren Vorstellungen den genialsten Vergnügungspark der Welt. Investieren Sie Ihr Anfangskapital zu Beginn mit großer Sorgfalt in kleinere Attraktionen, in Forschungsprojekte und an der Börse, bevor Sie die erste große Achterbahn mit allem Drum und Dran konstruieren. Achten Sie auf die Feinheiten, denn schon die falsche Menge Salz auf den Pommes oder zu lange Wartezeiten können Ihren 40 Mitstreitern einen entscheidenen Vorteil verschaffen. Treffen Sie die richtigen Personalentscheidungen und führen Sie faire Lohnverhandlungen, um Streiks zu verhindern.
Nur zufriedene Besucher sind der Garant für Ihren Erfolg. Halten Sie Ihre Gäste mit kulinarischen Angeboten und verblüffenden Aktionen bei Laune. Dann werden sie sich wohlfühlen und Ihre Traumwelt weiterempfehlen.
Das Bullfrog–Team wünscht Ihnen viel Vergnügen!
GEWINNEN SIE EINEN VON 100 BULLFROG-PREISEN!
Bitte senden Sie diesen Coupon ausgefüllt an die unten aufgeführte Adresse und Sie nehmen an der Verlosung teil.
Name: .... Alter: ....
Adresse: ....
Computer: 386 ❑ 486 ❑ Andere: .... CD-ROM: Ja ❑ Nein ❑
Bitte gewünschten Preis ankreuzen:
Preis: Theme Park-T-Shirt ❑ Syndicate-Spiel ❑ Theme Park-Spiel ❑
An: Electronic Arts GmbH, "Theme Park", Postfach 1553, 33245 Gütersloh
Einsendeschluß: 30. September '94 (Datum des Poststempels). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
BULLFROG
PRODUCTIONS LTD
TM


theme PARK
DESIGNER SERIES BY BULLFROG
"Der Preis für die originellste Spielidee des Monats geht an Peter Molyneux von Bullfrog, der mit seinem genialen Theme Park beweist, daß man auch ohne Digital-Firlefanz ein spannendes und witziges Computerspiel abliefern kann."
POWER PLAY
BESONDERS EMPFEHLENSWERT
92 %
Powerplay 7/94
Erhältlich für
PC, PC CD, AMIGA*, MAC, MAC CD, 3DO
ICH GLAUBE, DIE KINDER WÄREN VIEL FRÖHLICHER, WENN EIN PAAR ENTERTAINER FÜR UNTERHALTUNG SORGEN WÜRDEN.
VERTRIEB DURCH
ELECTRONIC ARTS®
IN VERBINDUNG MIT
LIVECASH MIDLAND
Für weitere Informationen wenden Sie sich bitte an EA Direkt: Tel. 05241/24307, Fax 05241/24244.
Bullfrog, Theme Park und Designer Series sind Warenzeichen von Bullfrog Productions Ltd. • Mac und Macintosh sind eingetragene Warenzeichen von Apple Computer, Inc. • Electronic Arts ist ein eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts • * Für den Amiga 1200 und Amiga 500 • Die Mac und Mac CD-Versionen erscheinen im Juli 1994 • Die 3DO-Version im August 1994

Beim Barte des Propheten

Al-Qadim

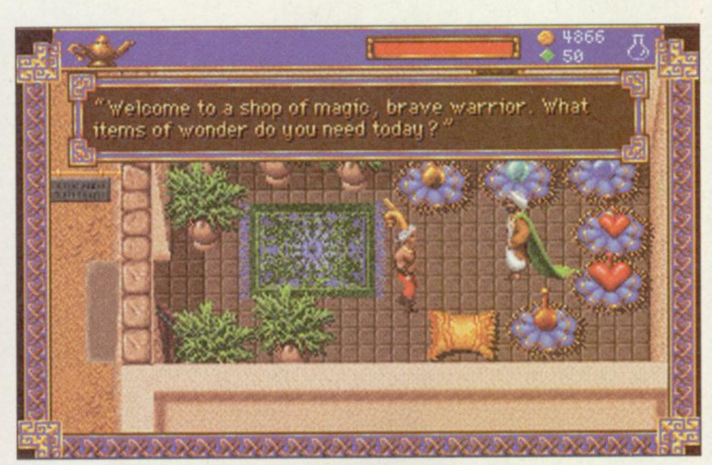
The Genie's Curse



Simsalabim: Das Hausgenie nach der positiven Gehirnwäsche

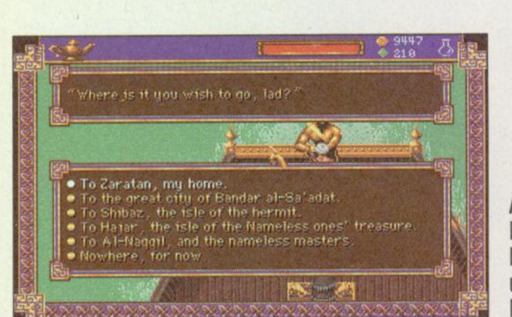


Fast geschafft: Wir stehen kurz vor dem Endschurken



Der freundliche Apotheker hält allerhand Stärkungstränke bereit

Oh, Effendi, lausche den Worten eines unwürdigen Reisenden: "Dies ist die unglaubliche Geschichte des Prinzen Ali-Volk Al-Hazrad im Lande der Kalifen und Zauberer. Wisse von den schrecklichen Ereignissen, die sich im einstmals friedlichen Städtchen Zaratan zutrugen. Heiß brennt die Sonne im Lande *Al-Qadim* und gar mannigfaltig sind die Gefahren, die dort auf uns lauern."



Auf hoher See: Der magische Kapitän steht unter unserem Befehl

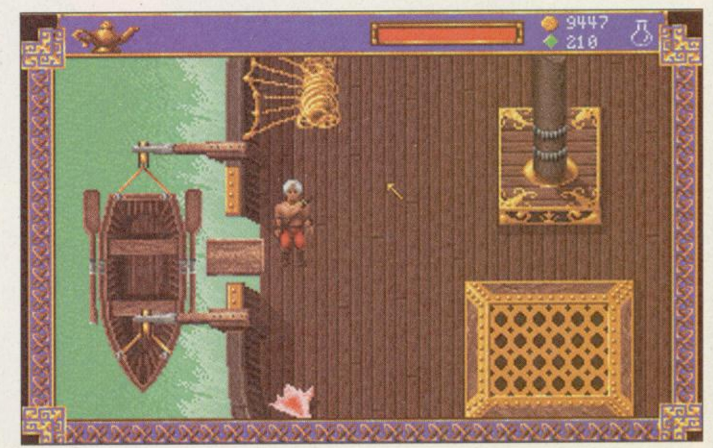
SSI hat sich für den wohl endgültigen Abschied vom Szenario- und Spielsystem-Lieferanten TSR noch einmal etwas Besonderes einfallen lassen. Wir müssen zwar auch zum Finale nicht auf die liebgewonnenen "Advanced Dungeons & Dragons"-Regeln verzichten, anders als bisher üblich, bietet SSI aber kein Rollenspiel, sondern ein waschechtes Action-Adventure im Stil von *Zelda*.

Hintergrund der aktuellen Spielerei ist die Fantasy-Welt "Zakhara", wie der Name schon sagt, irgendwo im arabischen Morgenland angesiedelt. Ganz dem Setting aus "Tausend und einer Nacht" gerecht, treffen wir diesmal nicht auf Ritter und Drachen, sondern auf Genies, Großwesire und schnucklige Haremsdamen. Besonders mit den hier üblichen Flaschenteufeln haben wir bald unsere liebe Not. Unser zutraulicher Hausgeist, sonst ein Muster an Zuverlässigkeit, rastet aus und versenkt kurzentschlossen die Handelsflotte unseres größten Konkurrenten. Der schwärzt umgehend unsere Sippe beim Kalifen an und Papa, Mama, Schwester, Bruder und Dienerschaft wandern ins tiefste Palastverlies. Nur der wie immer unschuldige Prinz Ali-Volk bleibt in Freiheit und stellt umgehend die Ehre seiner Familie wieder her. Bis sich alle wieder in die Arme fallen, alle Intrigen aufgedeckt sind und die Prinzessin willig in die seidenen Laken sinkt, gibt's natürlich reichlich zu tun.

Anders als sonst bei SSI-Spielen üblich, sind wir im Wü-

Gut

Mit einem schallenden "Sesam öffne dich!" haben SSIs Programmierer einmal mehr das Tor zum Spiele(r)-paradies aufgestoßen. Die Idee, das "1001 Nacht"-AD&D-Szenario "Al Qadim" mit dem actionreichen Spielprinzip von "Zelda" zu kombinieren, ist zwar ziemlich gewagt, aber in diesem Fall äußerst erfolgreich. Die größte Stärke des Action-Adventures "Al Qadim" ist die Story, die ohne Mühe von einem kundigen Regisseur zum abendfüllenden Kinokunstwerk umgesetzt werden könnte. Dank der spannenden Mischung aus Familiendrama, Love-Story und Intrigen kommt keine Langeweile auf. Für zusätzliche Kurzweil sorgen die zahlreichen – aber nicht allzu schweren – Puzzles und Tüfteleien. Auch technisch gibt's nur wenig zu mäkeln: Die Grafik ist hübsch und mit tollen Spezialeffekten garniert, der Ali Baba-Sound lädt zum Mitschwingen ein. Ein Bug jedoch machte mir aber ganz schön zu schaffen: Wenn unsere Spielfigur automatisch jemandem folgt, kann es passieren, daß sich das Sprite rettungslos in eine Sackgasse manövriert – hier hilft nur noch das Laden eines Spielstandes. Deswegen, und einer weiteren Kleinigkeit halber, schrammt "Al Qadim" bei mir am freundlichsten Gesicht vorbei: So hätte ich mir statt der ziemlich nutzlosen Zauberformeln lieber mehr Gegenstände und Waffen à la "Zelda" gewünscht.



Mit der Schaluppe geht's an Land



Arabische Charakterdaten: Unser Held wird auf einem Sonderbildschirm statistisch verwaltet

Gepriesen sei Allah! Anders als bei Großwesir Hengst wurde mein Held von jedweden Bugs verschont und setzte ohne technische Schwierigkeiten zur Rettung des Morgenlandes an. Auch auf die Zauberformeln würde ich nur ungern verzichten wollen, besonders in härteren Schwierigkeitsgraden reicht bloßes Zuhauen nicht mehr aus. Hier überleben wir nur, wenn auch die magischen Wissenschaften zum Einsatz kommen. Im großen und ganzen bin ich also zufrieden mit SSI's AD&D Ausstand.

Optisch wird eine ganze Menge Wüstenatmosphäre geboten, technisch war zumindest in meiner Version kein Sand im Getriebe, und die Geschichte ist allemal für ein paar Storys aus Tausendundeiner Nacht gut. Wo es dagegen deutlich hapert, ist der niedrige Schwierigkeitsgrad. Auch ohne Übung hat man spätestens nach 8 bis 10 Stunden alles gesehen und die teils wirklich simplen Geschicklichkeitspuzzles gelöst. Doppelt so groß und doppelt so schwer, und Al Qadim wäre in meinen geheimsten Spiele-Sesam gewandert. So reicht's nur für mein zweitschönstes Sonnenbrand-Lächeln.

Gut

Icon-Leiste

1. Die Lampe des Genies: Hier verstecken sich Inventory-, Charakter- und Ladebildschirme.

2. Zaubericon: Zeigt an, welcher Zauberspruch aktuell bereitgemacht ist.

3. Aktionslampen: Je nach Aufladung schlagen wir mit dem Schwert unterschiedlich stark zu.

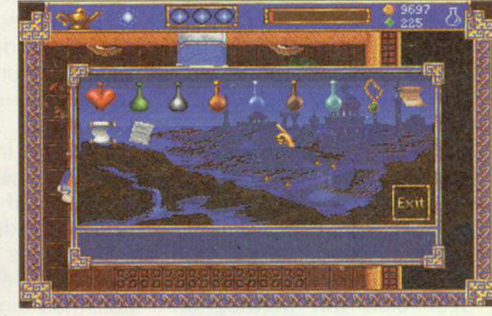
4. Hitpoints: Sind sie aufgebraucht, sind wir unterwegs zu Allah.

5. Gold und Edelsteine: Die aktuelle Füllhöhe unseres Portemonnaies wird in Diamanten angezeigt.

6. Tränke: Zeigt an, wie lang Ali Volk unter dem Einfluß eines magischen Zaubertranks steht.



1 2 3 4 5 6



Inventory: Die Ausbeute an Gegenständen ist nicht besonders groß

stensandspektakel mutterseelenallein unterwegs. Unser Held verfügt über die obligatorischen AD&D-Charakterwerte, als da wären: "Strength, Dexterity, Constitution, Intelligence, Wisdom und Charisma". Experience-Points werden vom Programm nach gelungener Monstertilgung und Rätsellösung verteilt, automatische Beförderungen werden bis zum neunten Korsaren-Level vergeben. Diese besondere Kriegerklasse kann nicht nur saftig mit dem Säbel zuhauen, sondern auch reichlich Zaubersprüche auf ahnungslose Sandratten loslassen. Wie es sich für ein Echtzeitabenteuer gehört, ist unser arabischer Kumpel recht beweglich. Er kann nicht nur seinen Krummdolch in drei Ausbaustufen wirbeln lassen, sondern schiebt locker dicke Felsbrocken durch die Gegend, versteckt sich hinter Säulen und Büschen oder bearbeitet die Feinde mit der Steinschleuder. In jedem Fall werden alle Bewegungen mit Tastatur, Joystick oder Maus ausgelöst. Wer zaubern möchte, muß im Besitz spezieller Steine sein, die jeweils eine bestimmte Zauberart speichern. Pro Stein gibt's nur einen begrenzten Vorrat. Zaubersprüche, magische Tränke und Waffen werden auf einem speziellen Inventory-Screen bereitgemacht und dann vom Hauptbildschirm aus ausgelöst. Spielperspektive und Textsystem sind deutlich vom *Dark Sun*-Vorgänger inspiriert. Wieder sehen wir die scrollende Landschaft von schräg oben, Gespräche werden über ein Menüsystem geführt, ein Klick auf die richtigen Fragen und Antworten genügt. Wer die Abenteuerherausforderung etwas steigern möchte, wählt die härtere von drei Schwierigkeitsstufen. Die Monster haben dann eine deutlich härtere Schale und sind flinker auf den Beinchen. Bezahlt wird im Bazar mit Goldstücken und Edelsteinen. Beides finden wir in Schatztruhen oder erschlagenen Feinden. *vw*









Touch me, Ali: Nach getaner Arbeit gibt's die genreübliche Belohnung



MS-DOS

Hersteller: SSI
Testmuster: Softgold
Besonderheiten: Fünf neue AD&D-Monstergattungen
Zirka-Preis: 120 DM

Grafik: VGA
Sound: Adlib, Roland Soundblaster/Pro
Festplatte: ca.15 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Tastatur, Maus, Joystick

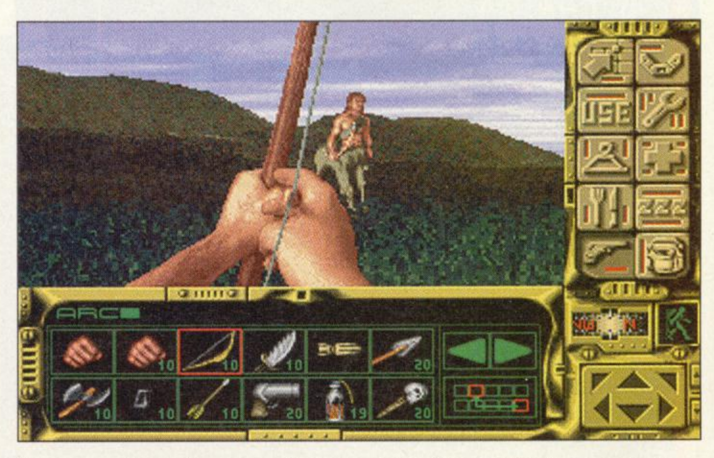
Grafik: 65%
Sound: 61%

74%

Ich eß Blumen

Robinsons Requiem

Bedrohte Tierwelt: Was mag der Tiger im Schilde führen



Centauren-Jagd: Nur kurze Freundschaft mit dem Pferdemenschen

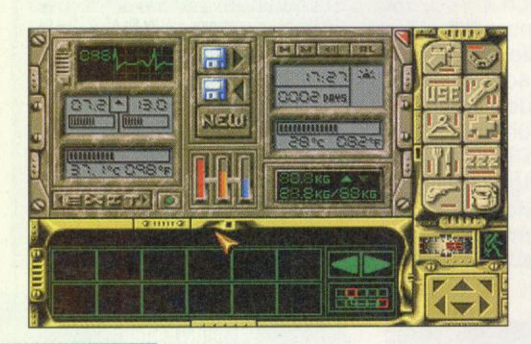
Spieldesigner haben schon einiges mit uns angestellt, aber Silmarils schlägt dem Faß den Boden aus. Als Computer-Robinson sind wir nicht, wie üblich, auf der Jagd nach dem grünen Diamanten oder retten eine Jungfrau aus den Klauen blutrünstiger Rif-Kabülen, nein, weit gefehlt, hier geht's ums schnöde Überleben. Auslöser für das Training unserer Survival-Skills ist die Überbevölkerung. Nur ein ausgesuchtes Trüppchen darf in der Zukunft noch auf unserer Erde hausen, der Rest der Menschheit wird auf öde Planeten irgendwo im All verfrachtet. Nur wer hier ein paar Jährchen überlebt, darf zurück an Mama Erdes großen Busen.

Wer sich am inzwischen obligatorischen 3D-Studio-Vorspann sattgesehen und sich für einen von drei Schwierigkeitsgraden entschieden hat, landet kurz darauf in einer feindlichen 3D-Umwelt. Einsam und verlassen, den persönlichen Minicomputer als einzigen Freund, stehen wir mit blankem Po mitten in der Pampa und schlottern vor Angst. Es hilft nichts, wollen wir überleben, müssen wir uns den Planeten untertan machen und zum Jäger und Sammler werden. Unsere neue Welt wurde von Silmarils freundlicherweise in zehn unterschiedliche Landschaften aufgeteilt, die alle andere Herausforderungen an uns stellen. So geht unser New-Age Robinson im Dschungel auf Saurierjagd, verdurstet in der Wüste, holt sich Brandblasen in Lavaseen, klettert auf höchste Höhen und erkundet tiefste Tiefen.

Bevor es richtig losgehen kann mit der Entdeckertätigkeit, muß eine Ausrüstung her. In den Blechresten unseres Raumschiffs finden wir einen Erste-Hilfe-Koffer und ein paar Stücke Draht, alles andere müssen wir durch Kombinationsgabe und Entdeckerglück selbst zusammenbauen. So ergeben z.B. Äste und Baumharz eine brauchbare Fackel. Vogelfedern, Holzstöcke und Lianen werden zu Pfeil und Bogen usw. Immer, wenn wir die passende Ausrüstung beisammen haben, arbeiten wir uns zum nächsten Abschnitt vor und finden vielleicht sogar den Rückweg zur Erde.

Wir nehmen die Umwelt aus der Sicht unseres Helden wahr. Das einsame Spielfeld ähnelt der Voxel-Welt aus *Comanche* und scrollt in alle Richtungen. Besitzer von langsamen Rechnern können den Bildschirmausschnitt verkleinern und die Detailfülle herunterschrauben. Wichtige Informationsquelle im Spiel ist der persönliche Mini-Computer, der Auskunft über alle Körperfunktionen und den Erschöpfungszustand gibt. Haben wir etwa von vergiftetem Wasser getrunken und uns eine Infektion eingehandelt, gibt der Taschen-PC Alarm, und wir müssen uns aus dem Erste-Hilfe-Set bedienen. Hier findet der Hobby-Mediziner alles, was er für eine mittelschwere Operation so braucht. Wer will, kann sich sogar ein Bein amputieren, nur sollte man vorher eine anständige Krücke schnitzen. Wer nichts mit Krankheiten am Hut hat, der schaltet sie vor Spielbeginn einfach ab.

Alle Actionen werden über eine Icon-Leiste am rechten Bildschirmrand gesteuert. Ob wir nun neue Werkzeuge basteln, einen Imbiß einnehmen oder anderen Inselbewohnern auf den Hut hauen wollen, immer genügt ein Klick mit der Maus. Besonders auf letzteres muß der Computer-Robinson nicht verzichten. Von der Keule bis zur Laserwumme ist früher oder später alles im Angebot. Da wollen uns Tiger und anderes Getier an die kostbare Haut, Mitgefangene mopsen die Ausrüstung, und Cyborgs interressieren sich für unser Innerstes. Den bösen Buben wird sogleich im Echtzeitkampf eingeheizt. *vw*

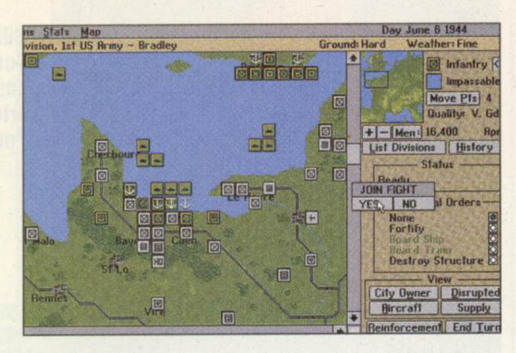


Intensivstation: Die Körperfunktionen lassen zu wünschen übrig

Gut

Eigentlich verdient dieses ungewöhnliche Programm zwei Wertungen. Die Spielidee ist ohne Frage für einen Extrabonus mit Glanzstern gut. So eine originelle Action-Rollenspiel-Mixtur gab's lange nicht mehr. Die Identifikation mit dem Helden ist total, die vielen Aufgaben sehr abwechslungs- und trickreich und ganz ernst nimmt man sich auch nicht. Wenn man die ersten Würmer verspachtelt und sich aus Herbstlaub einen modischen Tarnanzug gewebt hat, sieht man das reale Leben von der humorigen Seite. Die wahre Gegenstandsflut lockt den Erfindergeist und hebt den Puzzle-Quotienten deutlich. – Ständig fummelt man sich neue Werkzeuge zusammen. Soviel zur erfreulichen Seite von Robinsons Requiem. Technisch sieht's dagegen finster aus. Das Grafiksystem ist völlig indiskutabel. Die Orientierung in der Landschaft wird durch die Pseudo-Voxelgrafik zur reinen Tortur. Überall bleibt unser Held stecken, versagt selbst vor den kleinsten Böschungen und verschwindet in unsichtbaren Löchern im Boden. Regelmäßiges Abspeichern und ständiger Wechsel zwischen 3D-Sicht und grober Übersichtskarte ist nervende Robinson-Pflicht. Spielerisch hui – technisch pfui.



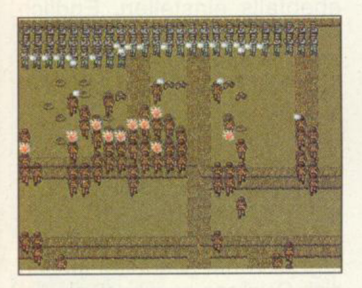


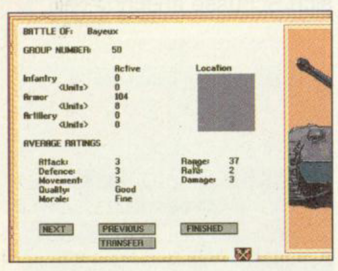
Schauplatz der Geschichte: die Normandie vor 50 Jahren

Jubiläum

D-DAY

Kaum sorgt ein besonderes Jubiläum für weltweite Aufmerksamkeit, stehen auch schon die ersten Softwarefirmen bereit, um das Medienereignis entsprechend in Spieleform zu würdigen. Heute feierte ein Teil der Weltbevölkerung die Befreiung Europas vom Faschismus: Am 6. Juni 1944 landeten alliierte Verbände bei der größten amphibischen Landungsoperation aller Zeiten in der Normandie. Für Hitler-Deutschland der Anfang vom Ende. Jetzt hat sich Impressions dieses runden Jubiläums angenommen und hat zum 50. Jahrestag das Strategiespiel *D-DAY* veröffentlicht.





Infos für jede Einheit: 104 Tiger-2-Panzer stehen bereit

Wahlweise spielt Ihr die Invasion auf der Seite der alliierten oder der deutschen Streitkräfte oder sucht Euch eines von drei anderen Szenarien (beispielsweise die Schlacht in den Ardennen) heraus. Spielerisch ist *D-DAY* in drei Teile gesplittet: Auf einer Übersichtskarte verschiebt Ihr Einheitensymbole (Teil 1), organisiert Nachschub (Teil 2) und verteilt beim Gefecht Miniatursoldaten (Teil 3). Wer nicht die Geduld mitbringt, die Armee im Kleinformat beim Kampf zu beobachten, schaltet einfach auf einen verkürzten Computerfeldzug um. Dummerweise scheint der Rechner im Schnelldurchgang so manchen Fehler zu machen. Nur so läßt es sich erklären, warum selbst schwach ausgestattete Truppen die dicksten Divisionen plattmachen. Aber selbst, wer seine Miniaturen selber ins Gefecht führt, wundert sich über das Verhalten der Sprites: Nur selten wird das angegebene Ziel anvisiert. Vom Ansatz wäre *D-DAY* ein freundlicheres Schicksal bestimmt gewesen, so hilft nur noch "die Gnade der späten Geburt" als Ausrede. *mh*

MS-DOS

Hersteller: Impressions

Testmuster: Selling Points

Besonderheiten: keine

Zirka-Preis: 120 DM

Grafik: VGA
Sound: Adlib, Roland, Soundblaster
Festplatte: 5 MByte
Prozessor: 286
RAM-Bedarf: 640 KByte
Steuerung: Maus

Grafik: 42%
Sound: 15%

38%

Klein, aber mein

Empire Soccer '94



Gülden glänzt im Sonnenlicht, was unsre Löwenherzen bricht: der Pokal der Pokale



Vor jeder Halbzeit wird die Aufstellung und Steuerung eingestellt



Ein Königreich für ein Tor: Kopfbälle bieten beste Torchancen

Graftgold hat sich in den letzten Jahren den Ruf einer kleinen, feinen Softwarefirma mit genialen Spielen und kaum wahrnehmbaren Erfolg bewahrt. Ob Steve Turners *Realms*, Braybrooks *Fire & Ice* oder *Uridium 2* – die Spiele waren grandios designed und fristeten ihr Leben als Ladenhüter. Mit *Empire Soccer 94* soll dies ein Ende haben, denn vom großen Weltmeisterschaftskuchen ist noch viel übrig. Konzeptionell gleicht *Empire Soccer 94* allen anderen actionorientierten Fußballsimulationen. Allein oder zu zweit streitet Ihr Euch um das Leder und versucht dieses in den gegnerischen Kasten zu befördern. Um das Spiel von den Konkurrenten zu unterschieden, ging Graftgold jedoch ganz andere grafische Wege. Für dieses Genre untypische Riesensprites und Comicgrafik sollen den Käufer überzeugen. Vor dem Anpfiff entscheidet Ihr Euch für den Spielmodus (Weltmeisterschaft, Freundschaftsspiel, Trainingsspiel), die passende Nationalmannschaft (natürlich Elfenbeinküste. Was sonst?) und stellt Eure Mannen in einer von fünf vorgegebenen Formationen auf. Des weiteren läßt sich die Art der Steuerung einstellen, wobei das Dribbling in der einfachsten Stufe locker von der Hand geht und in der schwierigsten mit dem gewöhnungsbedürftigen *Kick Off*-Dribbling konkurriert. Zudem darf auf dem Rasen ein Special-Move zum besten gegeben werden, der sich vor jedem Spiel ebenfalls aus sechs vorgegebenen ausssuchen läßt. Ob Bananenflanke, Supersprint oder Power-Schuß – die Wahl des Extras hängt allein von Euren Vorlieben ab. Die Dauer einer Halbzeit läßt sich von einer bis zu zehn Minuten ebenfalls einstellen. Endlich auf dem Rasen angekommen, seht Ihr das Spielgeschehen aus der Vogelperspektive und steuert wie immer den ballnächsten Spieler. Auf Knopfdruck wird geschossen oder getackled, ist der Ball in der Luft, darf geköpft oder ein zünftiger Fallrückzieher hingelegt werden. Natürlich lassen sich Schüsse anschneiden. *kn*

Gut

So wohlklingend Graftgolds Soccer-Innovationen auch im Ohre säuseln mögen, so sehr stören die großen Sprites den Spielfluss. Zwar scrollt das Grün flink in alle Richtungen und auch die Spieler sind toll animiert – die nötige Übersicht geht dabei allerdings flöten. So sehen wir nur einen zu kleinen Ausschnitt des Spielfelds und schicken unsere Pässe und Torschüsse auf gut Glück ins Nirwana. Als Orientierung dienen dabei lediglich die weißen Strafraum-Linien. Ansonsten überzeugt Empire Soccer 94 mit der durchdachten Steuerung, die sowohl Profis als auch Einsteiger überzeugt. Zudem sorgt die Special-Move-Idee für Abwechslung. Wer schon immer ein witziges Fußballspiel mit etwas anderen Extras gesucht hat, wird mit Graftgolds Empire Soccer 94 bestens bedient, echte Simulationskicker sollten Abstand nehmen – der Patzer mit der praktisch nicht vorhandenen Überischt ist unverzeihlich.

"Ich find das doof!" Der Torwart auf dem Tiefpunkt



Unsere Torwarte halten computergesteuert



MS-DOS

Hersteller: Empire/Graftgold
Testmuster: Empire
Besonderheiten: Zweispielermodus

Zirka-Preis: 100 DM

Grafik: VGA
Sound: Soundblaster, Roland
Festplatte: 1,4 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 1 MByte
Steuerung: Joystick, Maus, Tastatur

Grafik: 63%
Sound: 36%

71%



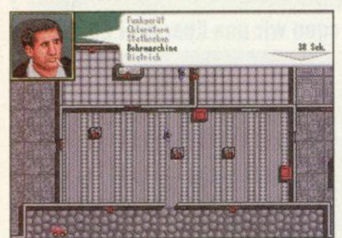
In der Kneipe nebenan: Wir organisieren uns ein paar Komplizen

They stole two millions!

Der Clou!

Erst drei Monate ist es her, daß NEO's Einbruchsimulator auf heimischen Amigas die Dietriche und Bohrhämmer kreisen ließ, und schon liegt die PC-Umsetzung auf dem Tisch. Spielerisch hat sich dabei zum Glück nichts getan. Nach altbewährter *They stole a million*-Manier plant Ihr einen Bruch nach dem anderen, um





Nicht mehr ganz so farblos: Die Planungsphase fordert Taktiker

natürlich möglichst viel Kohle zu scheffeln und im Endeffekt die Kronjuwelen zu mopsen.

In *Der Clou!* beginnt Ihr als der kleine Straßenräuber Matt Stuvysunt im London der fünfziger Jahre und baut Euch mit der Zeit einen eigenen Fluchtwagen-Fuhrpark und einen Komplizenstamm auf. Vom Zeitungskiosk bis zur Bank of England wird ausgeräumt, was nicht niet- und nagelfest ist. Dank der abenteuerlichen Geschichte trefft Ihr natürlich auch auf die Liebe Eures Lebens oder auf hinterhältige Gesellen, die Euch an die Polizei verpfeifen wollen. Eure Einbrüche werden wie gehabt in der Zentrale, dem Hotelzimmer, geplant und minutiös durchgetestet. Als Grundlage dient dabei das vorherige Beschatten des Zielobjekts sowie das Inspizieren der Inneneinrichtung samt Alarmanlagen und ähnlicher Spielereien.

Die MS-DOS-Variante der österreichischen Bruchsimulation macht auf dem PC genauso viel Spaß, wie das Amiga-Original. An der Umsetzung wurde jedoch noch ein klein wenig gefeilt. Die drögen Blaupausen während der Planung wichen dem etwas anständigeren Grafikmodell, das während des Bruchs eingeblendet wird. Trotz dieser Verbesserung bewegt sich die Grafik im unteren Bereich. Die Spielidee ist wirklich toll, wenn auch geklaut, die Umsetzung gelungen und allein die Präsentation hinkt hinterher. *kn*

MS-DOS

Hersteller: NEO
Testmuster: NEO
Besonderheiten: Läuft nicht mit QEMM
Zirka-Preis: 90 DM

Grafik: VGA
Sound: Soundblaster
Festplatte: 7 MByte
Prozessor: 286er
RAM-Bedarf: 1 MByte
Steuerung: Maus, Joystick, Tastatur

Grafik: 40%
Sound: 53%

78%









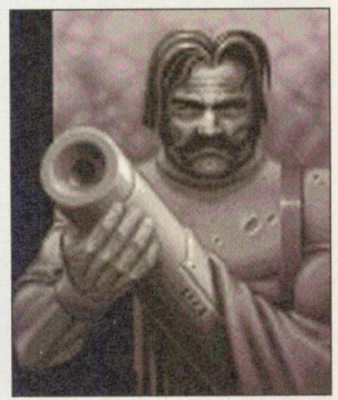
Was lange währt ...

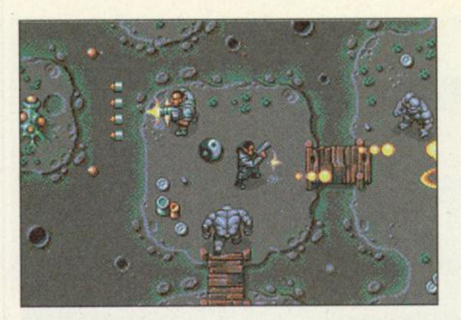
The Chaos Engine

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Das hat gedauert. Bis zur Veröffentlichung der Amiga-Variante von *The Chaos Engine* vergingen schon lockere zwei Jahre stetiger Ankündigungen, und bis zur fertigen MS-DOS-Version zogen weitere eineinhalb Jahre ins Land. Doch dieser Tage stürmt die PC-Variante des furiosen und bislang letzten Bitmap-Brothers-Hits die deutschen Softwareläden.

In *The Chaos Engine* geht's, wie der Name schon vermuten läßt, um eine Maschine, und zwar um die *Chaos Engine*. Diese nette Erfindung von Baron Fortesque ist in der Lage, Raum und Zeit beliebig zu dehnen oder zu quetschen. Leider wurde die Maschine vom Falschen erfunden, denn Baron Fortesque gehört zur wackeren Gilde der abgrundtief bösen Welteneroberer. Alsdann machen sich zwei wakkere Helden auf den Weg durch vier Welten à vier Levels, um Fortesque auszuschalten und die Maschine in ihre Einzelteile zu zerlegen. In altbewährter *Gauntlet*-Manier wetzen Eure Mannen, vor Waffen starrend, durch die vier grafisch vollkommen unterschiedlichen Zonen und schießen sich einen Weg durch die zahlreichen Schergen des Bösewichts. Spielt Ihr zu zweit, sucht sich jeder einen passenden Charakter aus den sechs vorgegebenen aus und legt los. Einzelgänger nehmen mit einem computergesteuerten Kumpel vorlieb. Jede Figur hat dabei besondere Fähigkeiten oder Waffensysteme, die es gründlich abzuwägen gilt. Entweder ist Euer Mann dick, langsam, stark, dumm und sehr gut bewaffnet oder sehr schnell und intelligent, schießt aber schlecht und fällt schon bei der kleinsten Berührung aus den Socken. Während des Spiels bringt jeder Abschuß Geld, das in Form von Münzen eingesammelt wird und in einem Shop in Lebensenergie, Waffen-Power-Up, Extraleben oder Intelligenz für Euren Computer-Kumpel investiert wird. Zahlreiche Rätsel, inklusive versteckter Schlüssel, Geheimtüren, verborgenen Levelausgängen und Schaltern, warten auf den Extrafetischisten. Nach jeder Welt gibt's übrigens ein Paßwort. *kn*

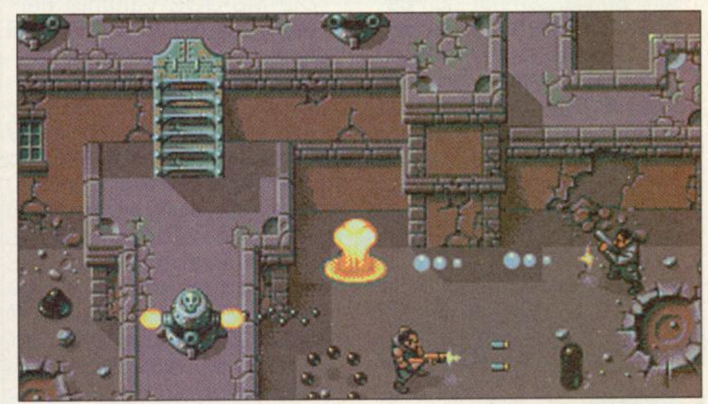




Sumpf, laß nach! Die erste Welt bietet selten Sackgassen



Kawumm: Unser Einsatzteam gegen die Robo-Geister



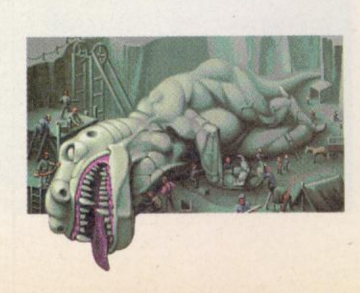
Verwirrend: In der zweiten Welt bewegen wir uns über drei Ebenen



Was darf's denn sein? Nach jedem zweiten Level kaufen wir ein.

Super

Das Shoot'em Up lebt! Nach solch passenden Vertretern des klassischen Action-Genres wie Raptor oder Tubular Worlds setzt sich The Chaos Engine nun auch die PC-Krone für den besten Genre-Vertreter auf. Die stilistisch perfekte Dan-Malone-Grafik ist in Sachen Atmosphäre kaum zu überbieten und die knochentrockene Spachausgabe spornt kräftig an. Das Spiel ist mit all seinen kniffligen Rätseln, der durchdachten Logik und geballten Actionladung dermaßen gut designt, daß man auch nach dem zehnten Frusterlebnis begeistert von neuem beginnt. Zudem ist in den Shops eine gehörige Portion taktisches Feingefühl vonnöten, um ungeschoren die nächste Welt zu überleben. Technisch zeigt The Chaos Engine der Actionkonkurrenz ebenfalls die Zähne: Die Steuerung reagiert überaus exakt, setzt mit einem Digi-Stick sogar zu wahren Höhenflügen an und das perfekte Scrolling geht lediglich auf langsameren Maschinen ab und an in die Knie. Ballerfreunde, die schon Xenon 2 vergöttert haben, lassen diesen rasanten Spaß nicht im Regal stehen.





MS-DOS

Hersteller:
The Bitmap Brothers/Renegade

Testmuster:
Renegade

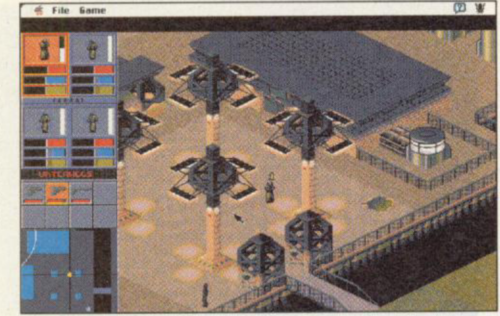
Besonderheiten:
Zweispielermodus

Zirka-Preis:
90 DM

Grafik: VGA
Sound: Roland, Soundblaster
Festplatte: 2 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 1 MByte
Steuerung: Joystick, Tastatur

Grafik: 79 %
Sound: 73 %

86 %


Echt schräg: Die Umgebung wird aus einer isometrischen Perspektive gezeigt

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Halt da!

Syndicate

Eine der fleißigsten Firmen, die derzeit Spiele für den Apple Macintosh umsetzen, ist die Edelschmiede Bullfrog. Nach *Popoulus* und *Power Monger* präsentieren Peter Molyneux und Konsorten den Taktikknaller *Syndicate* für die Rechner mit dem Apfel im Firmenlogo. Spielerische Unterschiede gibt es nicht: Als Chefsöldner einer Firmengruppe




Rüstungswahn: Vor dem Start werden die Söldner bestückt

müßt Ihr 50 Einsätze heil überstehen. Von schlichten Killermissionen ("Dieser Konkurrent muß weg!") bis gehaltvolleren Aufträgen reicht die Einsatzpalette. Gesteuert werden vier Cyborgs, die vor den Einsätzen mit neuen und besseren Körperteilen sowie Waffen und Ausrüstung bestückt werden dürfen. Technisch hat sich nur wenig geändert: Der (deutsche) Digitalsound schallt wie ehedem aus dem Lautsprecher, die Spielumgebung ist aus einer isometrischen Perspektive zu sehen. Allerdings haben die Farben ein wenig gelitten: Besonders in den Zwischensequenzen macht sich die auf 16 Farben reduzierte Grafik unangenehm bemerkbar – Schriftzüge sind nur schwer zu entziffern. Wer will, kann gar auf schlichte Schwarzweißgrafik zurückgreifen – das spart Festplattenplatz (4 statt 16 MByte), sieht aber ziemlich scheußlich aus.

Ansonsten gilt für die Mac-Version das gleiche wie für die PC-Variante: Wer nach einem innovativen und ungewöhnlichen Strategiespiel sucht, ist bei *Syndicate* bestens aufgehoben. Zudem sollten Eigner eines langsameren Macs (unter 20 MHz) eine gehörige Portion Geduld mitbringen – die Grafik kommt dann nämlich ganz schön ins Stocken. Leider gibt es immer noch keine Netz-Option – aber was nicht ist, kann ja noch werden. *mh*



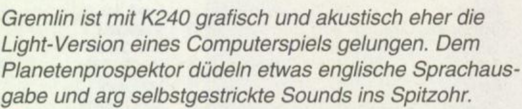
Utopia strikes back

K240

Vor Jahren brachte Gremlin mit *Utopia* eine nette Besiedelungssimulation auf den Markt, die ohne viel Aufwand fesselnde und komplexe Spielsituationen schuf. Mit *K240* hat Gremlin einen Nachfolger entwickelt, der genau an den richtigen Stellen verbessert worden ist. Anstatt die ganze Landschaft mit Wohngebäuden, Lagerhallen oder ähnlichem zuzupflastern, befinden wir uns jetzt auf einem Asteroiden, der zur Besiedelung nur beschränkt Platz bietet. Nach Erzen schürfen wir auch hier, aber man muß sich nicht erst mühsam auf die Suche nach ihnen machen. Es stehen dem Spieler drei verschiedene Bohrgeräte zur Verfügung, wobei der "Seismische Penetrator"(!) das teuerste Stück ist.

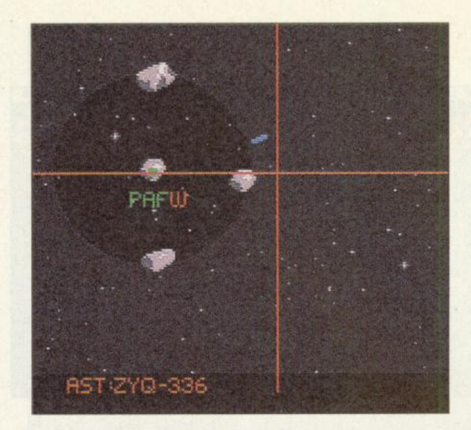
Wenn Ihr das grüne Gebäude, die sogenannte Colony-Preservation Unit (CPU) anklickt, bekommt man eine Gesamtübersicht aller Überschüsse bzw. Defizite die Lebenserhaltung betreffend. Sollte es auf dem Asteroiden schädliche Strahlungen geben, braucht Ihr einen Dekontaminationsfilter. Um Unruhen vorzubeugen, baut Ihr ein oder zwei Sicherheitszentralen. Auch ein Krankenhaus macht sich ganz gut, falls die Arbeiter einmal verschnupft sein sollten.

Habt Ihr Euch erst einmal häuslich eingerichtet, baut Ihr einige Satelliten und ein paar Aufklärer, um zu schauen, wie es der Nachbarschaft geht. Geht's ihr schlecht, dann greift Ihr an. Vorher muß aber die Heimwehr auf Vordermann gebracht werden, sonst gibt es einen Gegenbesuch. Und vergeßt nicht, Euch gut auszurüsten! Gute Strategiespiele sind so selten wie eine Spargelplantage im Amazonasgebiet. Man sollte sich also nicht von dem etwas altertümlichen Erscheinungsbild abschrecken lassen, sondern *K240* einfach einmal spielen. Aber Obacht: Redet mit dem Chef und nehmt am besten eine Woche Urlaub, denn die Nachtruhe könnt Ihr getrost vergessen. *ps*

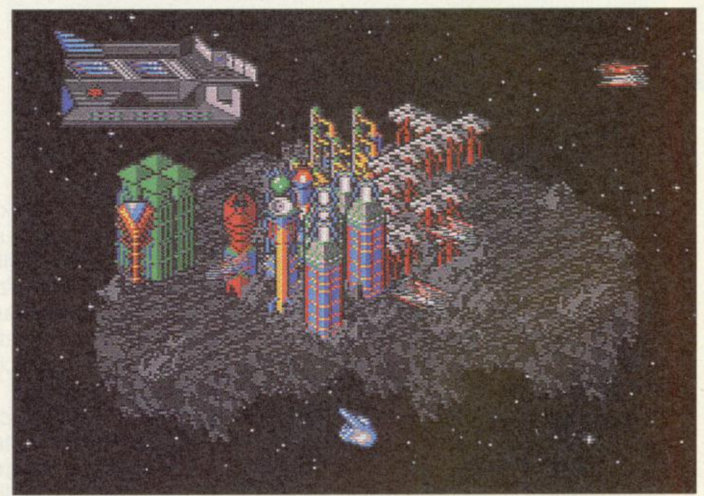


Gut

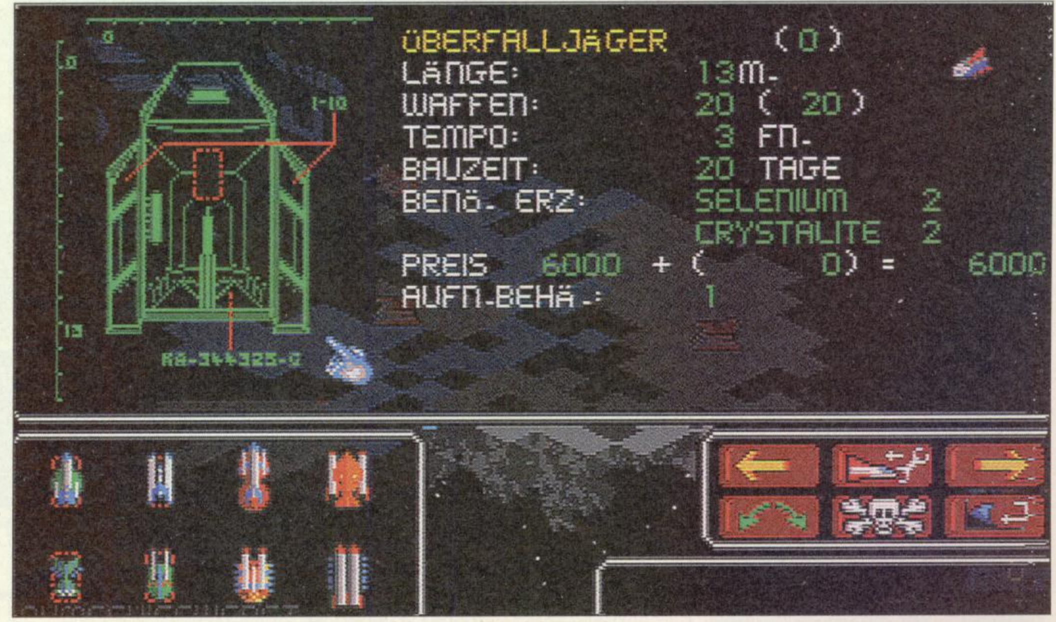
Gremlin ist mit K240 grafisch und akustisch eher die Light-Version eines Computerspiels gelungen. Dem Planetenprospektor düdeln etwas englische Sprachausgabe und arg selbstgestrickte Sounds ins Spitzohr. Wenigstens hat man sich die Mühe gemacht, die Bildschirmtexte wahlweise auf Englisch, Französisch oder Deutsch anzubieten. Das ist auch notwendig, sonst bekommt der Novize überhaupt keinen Durchblick bei den sage und schreibe 53 Icons. Daß man relativ viel Leerlauf hat, ist nur zu Beginn des Spiels ein Ärgernis. Verwaltet man erst fünf, sechs Asteroiden, ist man für jede Ruhepause dankbar. Ein informatives Fenster mit allen Planetendaten und eine Iconleiste mit den wichtigsten Standardbefehlen hätte uns unnötige Klickarbeit erspart. Hat man sich aber erst einmal mit dem Prinzip vertraut gemacht, gibt es kein Halten mehr. Die taktischen Ansprüche sind variabel und unterscheiden sich hauptsächlich in der Stärke der gegnerischen Aliens. Wer Utopia schon einmal gespielt hat, wird mit den Anforderungen weniger Probleme haben, als ein Frischling. Trotzdem gilt für beide: Das Handbuch wirklich gründlich lesen, auch wenn es schwerfällt. So erspart man sich unnötigen Ärger, der nur frustriert.



Besuch aus der Heimat: Der blaue Punkt bringt Nachschub

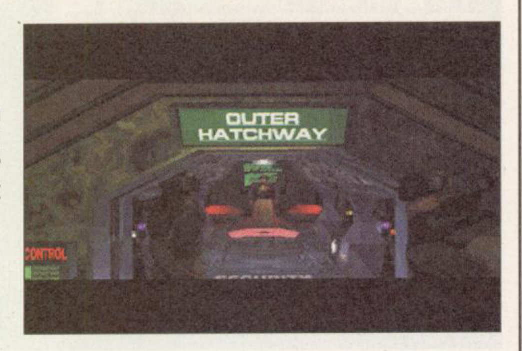


Jenseits der Milchstraße: Eine Kolonie im All



My Home is my Castle: Besitz will verteidigt werden. Der Griff in die Waffenkammer schafft Abhilfe.





Der Anfang vom Ende: Willkommen zur Schlachtbank

Rambo läßt grüßen

Theatre of Death

Aufgabe dieser exquisiten kleinen Widerlichkeit ist es, als Kommandeur einer Einheit eine Reihe von Missionen zu lösen, die natürlich immer schwieriger werden, je weiter man kommt. Das fängt mit dem einfachen hinmeucheln gegnerischer Soldaten an und hört bei taktischen Bomberangriffen noch lange nicht auf. Über einen Übersichtsschirm kann man seine Truppen via Maus direkt in das Herz des Geschehens steuern, wo sie dann ihre geballte Feuerkraft an Panzern, Hubschraubern und Schwimmwagen auslassen. Zwischendurch kann man in kleineren Schuppen immer wieder Munition nachfassen: Das fängt mit einfachen Pistolen an, steigert sich über Dynamit, Handgranaten und Flammenwerfen bis hin zu tragbaren Abwehrraketen. Untermalt wird die Metzelei natürlich mit den entsprechenden Geräuschen.





Napalm Death: Und die Musi spielt dazu

Ab Mission 10 erreicht das Ganze einen Schwierigkeitsgrad, der die Frustrationsrate schon ein wenig in die Höhe treibt. Abwechslungsreicher wird die Sache jedenfalls nicht, die Art und Weise, wie Ihr die jeweils gestellten Aufgaben zu lösen habt, läßt sich mit einem Wort beschreiben: blutig. Der Gegner wird von Level zu Level stärker, die Waffen haben immer mehr Durchschlagskraft. Das Resultat ist eine Hau-drauf-Taktik.

Von der Grafik läßt sich auch nicht viel Gutes berichten. Die pixelt in einer Grobheit vor sich her, daß es einem den Blick zurastert. *Syndicate* oder *Cannonfodder*, *Theatre of Deaths* direkte Konkurrenten, sind dagegen eine echte Augenweide. *ps*



MS-DOS

Hersteller:
Psygnosis
Testmuster:
Psygnosis
Besonderheiten:
deutscher Text

Zirka-Preis:
120 DM

Grafik: VGA
Sound: Adlib/Soundblaster
Festplatte: 7 MByte
Prozessor: 386SX
RAM-Bedarf: 2 MByte
Steuerung: Maus, Tastatur

Grafik: 45 %
Sound: 42 %

35 %

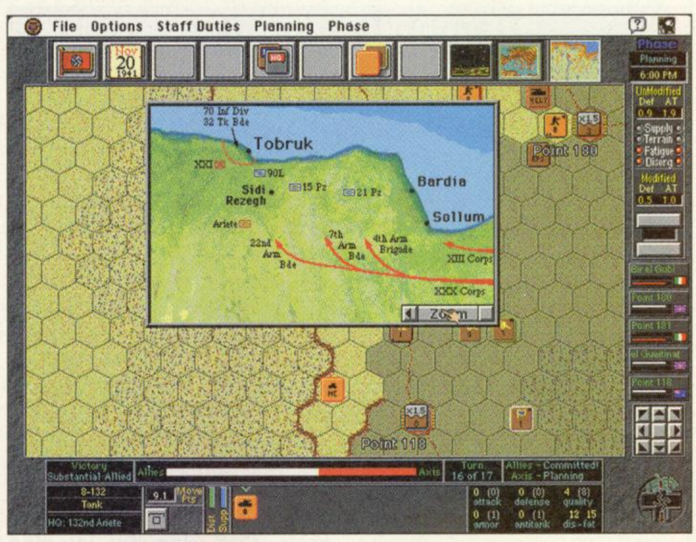
Der Wüstenfuchs

Operation Crusader

Die Strategiespielserie *V for Victory* gilt bei hartgesottenen Taktikern seit langem als Geheimtip. Bislang werkelten die Schöpfer der Reihe mit dem vielsagenden Namen Atomic Games, für das kanadische Softwarehaus "Three-Sixty". Mittlerweile ging den Kanadiern finanziell die Puste aus, Atomic Games suchte nach neuen Partnern. Jetzt schlüpften die Strategiespezies bei der vor allem durch Brettspiele bekannten US-Firma Avalon Hill unter. Passend zum Einstand lieferten Atomic Games bei ihrem neuen Brötchengeber ein frisches Strategieprogramm ab: *Operation Crusade* mit einem komplett neuen Szenario. Spielten die Programme der *V for Victory*-Reihe ausschließlich in Europa, dienen diesmal sechs Missionen im Nordafrika des Jahres 1941 als Schauplatz für die taktische Auseinandersetzung. Neben dem neuen Einsatzgebiet und einigen kleineren kosmetischen Veränderungen an der Benutzerführung blieben die Designer jedoch ihrem Grundkonzept treu: Wie in *V for Victory* seht Ihr in einem großen Fenster den Ausschnitt des aktuellen Schlachtfeldes. Per Mausklick auf die Einheitensymbole verschiebt Ihr rundenweise Eure Truppen über die Hexfelder, erteilt den Befehl zum Feuern, oder zieht die Einheiten zurück. Nach der Zugphase laufen die angeordneten Gefechte ab, danach könnt Ihr den Ausgang der einzelnen Schlachten überprüfen.



Wir kämpfen nur bei Sonnenschein: Was sagt die Vorhersage für die kommenden Tage?



Der Aufmarschplan in der Übersicht: Auf dieser Karte sind die Stoßrichtungen der Armeen zu sehen



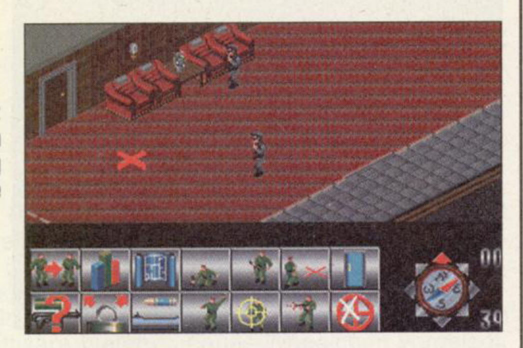
Strategisch, praktisch gut: Auf einer Hexfeldkarte verschieben wir die einzelnen Einheiten über das Schlachtfeld

Wer Wert auf historische Genauigkeit legt, kann sowohl unter geschichtlich verbrieften Wetterbedingungen spielen, und den Schwierigkeitsgrad seinen taktischen Fähigkeiten entsprechend variieren. Im passenden Menü läßt sich beispielsweise einstellen, ob die Alliierten, oder die Axenmächte die stärkere Luftunterstützung haben. Weitere Auswirkung auf den Schwierigkeitsgrad hat die "Malta"-Option. Hier wird angegeben, welche Partei die Mittelmeerinsel erobert hat. Dies ist besonders für den Nachschub wichtig. Auf Wunsch stehen Euch während des Spiels zusätzlich einige Computerhilfen zur Verfügung: Per Menü übernimmt der Rechner für Euch die Artillerieunterstützung, plant Luftangriffe, bewegt Einheiten, die Ihr übersehen habt oder befehligt gar die komplette Armee. In jedem der sechs Szenarios habt Ihr zudem die Wahl, auf Seiten der Alliierten oder der Achsenmächte zu spielen. Wer möchte, kann nicht nur gegen den Computergegner antreten, sondern gegen einen menschlichen Opponenten (beide spielen dann am gleichen Rechner). Eine weitere Option ist das "Play by E-Mail"-Verfahren, in dem Ihr mit einem entfernten Kontrahenten via Datentransfer Eure Spielstände austauschen dürft. *mh*

Gut

Kein Wunder, daß Strategiefans auf aller Welt die "Atomic Games"-Programme ins Herz geschlossen haben: "Operation Crusader" bietet, ebenso wie die Vorgänger der "V for Victory"-Serie, taktische Feinkost. Das Gelände hat Auswirkungen auf das Kampfgeschehen, Versorgungswege müssen genauso berücksichtigt werden wie Artillerie- und Luftunterstützung sowie die unterschiedlichen Wetterbedingungen. An den späteren Einsätzen haben selbst gewiefte Taktiker ein paar Stunden zu knacken. Allerdings sind die Detailfülle und die anspruchsvollen historischen Szenarios nicht jedermanns Sache und dürften nur eingefleischten Fans des Genres munden. Gelegenheitsgenerälen liegt dieser Brocken, trotz variierbaren Schwierigkeitsgrades und der durchdachten Benutzerführung zu unverdaulich im Magen. Also: "V for Victory"-Veteranen können bedenkenlos zugreifen, alle anderen sollten erstmal probespielen oder auf bekömmlichere Kost wie "Civilization" umsteigen.





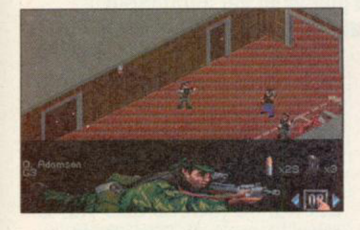
Kampferprobt: Unser Sabre Team auf dem Weg durch die Hölle

Schlägertrupp

Sabre Team

Daß die britische Eingreiftruppe S.A.S. am ehesten mit unserer deutschen GSG 9 zu vergleichen ist, weiß ein jedes Kind und auch Krisalis war von den harten Jungens dermaßen beeindruckt, daß sie ihnen schon letztes Jahr ein Strategiespiel widmeten.

Ihr steuert in *Sabre Team* vier von acht Leuten in feinster *U.F.O.*-Manier durch fünf Missionen, in denen Geiseln be-



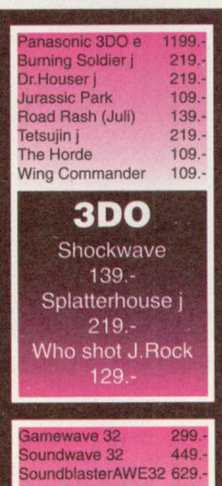


Haust Du mich, hau' ich Dich!

freit, Terroristen gemeuchelt oder deren Waffensysteme außer Gefecht gesetzt werden müssen. Jeder Euer Charaktere hat dabei verschiedene Eigenschaften: Der eine hört ganz toll und der andere schießt besser. Eure Mannen werden rundenweise gezogen, in denen eine vorgegebene Anzahl Aktionspunkte verbraucht wird. Des weiteren agieren Eure Mannen mit Granaten, durchsuchen Opfer und öffnen auf Knopfdruck Türen. Während Eures Zuges seht Ihr die Umgebung aus einer isometrischen Draufsicht. Zieht der Computer, wird der "Gegner-Zug-Bildschirm" eingeblendet, auf dem Ihr nur die Aktionen des Feindes, nicht aber seine Position erkennen könnt. Erst wenn einer Eurer Recken einen Gegner erspäht, wird erneut auf 3-D-Perspektive umgeschaltet.

Das mittlerweile schon überalterte *Sabre Team* hat sich vor einem Jahr auf dem Amiga zwar einen Namen gemacht, wirkt heutzutage für den PC gnadenlos veraltet. Das Spielprinzip begeisterte damals, wurde in der Zwischenzeit von den *U.F.O.*-Machern allerdings dermaßen perfektioniert, daß das Original auf dem PC ins Mittelmaß verfällt und nur noch halb soviel Spaß macht. Die Steuerung erscheint uns zu umständlich, der gesamte Spielfluß viel zu träge. Strategiefans dürfen zulangen, alle anderen müssen sich ans komplexere und interessantere *U.F.O.* halten. *kn*





Kettenspiele

Tanks!

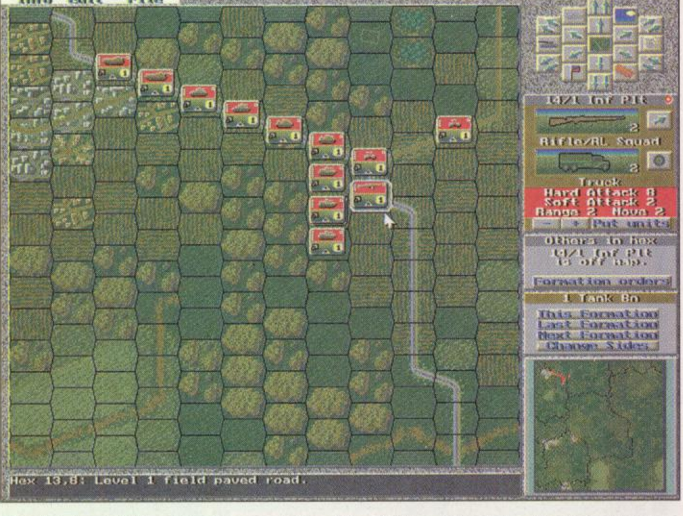
Bei allem Schrecken, den bewaffnete Auseinandersetzungen und Krieg verursachen, üben taktische Computerprogramme, in denen historische Schlachten nachgespielt werden können, einen eigentümliche Reiz aus. Ohne Gefahr für Leib und Leben werden am Monitor Truppenkontigente verschoben, Stellungen erobert und Rückzugsgefechte geschlagen. Hauptaugenmerk liegt dabei nicht auf idelogischen Weltanschauungen, sondern bei der analytischen Aufgabenstellung. Einer der neusten Vertreter des Genres ist SSIs *Wargame Construction Set 2: Tanks!*. Den Titel *Wargame Construction Set 2* trägt das Programm zu Recht: Neben zwölf vorgefertigten historischen Einsatzgebieten – von den Schlachtfeldern des ersten Weltkriegs im Jahr 1918 bis zur Operation Desert Storm 1991 – gehört ein Editor mit zum Spiel. Hier dürft Ihr beliebig viele eigene Schlachten erstellen, aus drei verschiedenen Landschaftstypen (Wüste, gemäßigstes Klima, oder Schneelandschaft) Karten entwerfen und Eure Truppen aus über 1300 Einheiten zusammenstellen. Sogar gewagtere Eigenkreationen sind im Bereich des Möglichen: Beispielsweise könnt Ihr Einheiten aus dem zweiten Weltkrieg gegen moderne Truppentypen antreten lassen. Aber egal, ob Ihr Euch für eine selbstgebastelte Mission, ein fertiges Szenario, ein zufällig vom Computer ausgewürfeltes Schlachtfeld und für welche Seite Ihr Euch entscheidet: Sowohl die optische Aufmachung, als auch die Benutzerführung bleiben gleich. Den Hauptteil des Bildschirms nimmt der aktuelle Ausschnitt des Schlachtfeldes ein – die komplette Übersichtskarte ist immer rechts unten im Bild zu sehen. Per Menü lassen sich die Hexfeldränder genauso ab- und zuschalten wie Markierungen für das Einflußgebiet. Gezogen wird rundenweise. Befinden sich mehr als eine Einheit auf einem Feld, könnt Ihr zwischen "Unit" und "Stack"-Option umschalten. Im "Unit"-Modus wird nur eine Einheit gezogen, im "Stack"-Modus alle auf dem Feld befindlichen Truppen. Auf den Einheitensymbolen sind zudem Infos über Truppenstärke, Sichtrichtung und Feuerbereitschaft untergrabcht. Weitere Informationen über die eingesetzten Waffensysteme gibt ein passendes Menü, in dem die verschiedenen Einheiten der Kontrahenten aufgelistet sind.

Für vernichtete Einheiten sowie Landbesitz – Hexfelder, die in Eurem Einzugsbereich liegen – bekommt Ihr Punkte gutgeschrieben. Wer am Schluß der vorgegebenen Rundenzahl die meisten Punkte hat, gewinnt. Spielt Ihr nachfolgende Szenarios, verändern sich übrigens diese, je nachdem, welche Seite im vorhergehenden gewonnen oder verloren hat. Dies ist besonders interessant, da die einzelnen Szenarios jeweils aus vier bis acht kleineren Einsätzen bestehen. *mh*


Desert Storm: Das Wüstenszenario darf in diesem Spiel nicht fehlen.



Informationen satt: Für jede Einheit gibt es in der abrufbaren Vergleichstabelle die passenden Daten.


Der kleine Schlachtenbaumeister: Per Editor könnt Ihr Euch beliebig viele eigene Szenarios entwerfen.

Geht so

SSIs "Tanks!" bietet eigentlich alles, was ein solides Strategiespiel braucht: Jede Menge Soloeinsätze in 12 historischen Epochen, einen Campaign-Modus, ein feiner Editor, um selbst neue Schlachten zu entwerfen und über 1000 verschiedene Einheiten. Trotz aller genannter Vorzüge wollen die Panzerkolonnen nicht so richtig in Fahrt kommen: Den oben genannten Vorteilen stehen zu viele Nachteile gegenüber. Hier zwei Beispiele: Alle relevanten Informationen über eine Einheit – immerhin ein halbes Dutzend Daten – sind auf einem weniger als briefmarkengroßen Icon untergebracht. Intelligenter, übersichtlicher und augenfreundlicher wäre es gewesen, diese Daten am Bildschirmrand (wo sowieso die aktuelle Einheit gezeigt wird) unterzubringen. Ebenso unverständlich ist die Steuerung der Zug- und Angriffsbefehle. Anstatt die entsprechende Reichweiten durch farbliche Abhebung von Hexfeldern zu kennzeichnen, wird bei "Tanks!" mit verwirrenden und komplizierteren Zahlensymbolen gearbeitet. Fans des Genres sollten lieber auf das in dieser Ausgabe getestete "Operation Crusader" zurückgreifen.



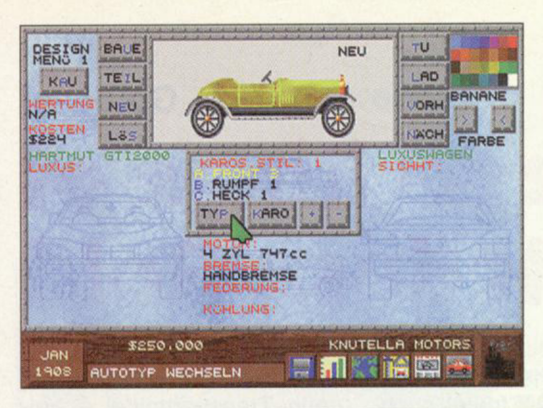
Li-La-Lopez

Rüsselsheim

Rezession, Mißmanagement, Umweltzerstörung, Verkehrchaos – die Autoindustrie hat schon bessere Zeiten gesehen. Die Strategen von Impressions Software bieten die Lösung: Den Zeitsprung zurück in das Jahr 1907. Automobile sind so selten wie heute ein freier Parkplatz in München-Schwabing und das Fließband ist gerade erst erfunden.

Zu diesen seligen Zeiten übernimmt der Spieler eine Autofabrik und vollbringt mit der Maus Pioniertaten: Von der Konstruktion des Kraftfahrzeuges (bringe ich zuerst einen Sportwagen oder eine Limousine auf den Markt?) bis zum Marketing klickt sich der virtuelle Vorstandsvorsitzende durch die Menüs und erfreut sich über steigende Absatzzahlen und neue Forschungsergebnisse. Haben die Eierköpfe in der Forschung ein neues Wägelchen vorgelegt, tritt die Testabteilung in Aktion und schickt den Prototypen auf den firmeneigenen Rüttelkurs. Das meist frustierende Ergebnis liegt Euch alsbald in umfassenden Datensammlungen vor. Der aufmerksame Autobauer schreitet dann besser zum sofortigen Feintuning und feilt am Motor, Marke Eigenbau. Natürlich umfaßt Euer Arbeitstag noch weitere Aufgaben: Ihr kümmert Euch zum Beispiel um Neueinstellungen von Arbeitern und Ingenieuren, errichtet neue Fabriken in Fernost und studiert die Zeitungsberichte über hauseigene Modelle und die Entwicklung der Konkurrenz. Apropos Konkurrenz: Mitgliederstarke GTI-Clubs können sich friedlich auf dem Bildschirm verheizen und sparen Reifenabrieb und Straftickets – bis zu vier Spieler dürfen rundenweise mitfahren, wenn sie das Lenkrad gegen die Maus tauschen. Bei weniger Mitspielern springt der Computer ein. Statistik-Freaks, die auch noch im Bett über den hausgemachten Bilanzen brüten wollen, dürfen sich ihre Jahresergebnisse vom Computer ausdrucken lassen.

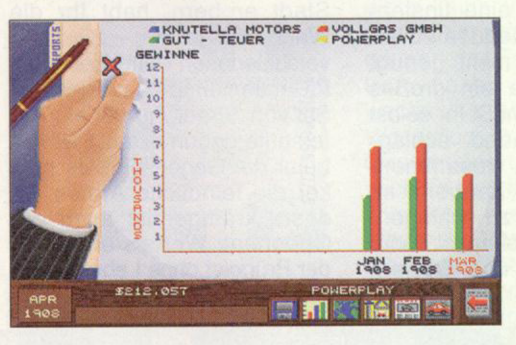
Rüsselsheim hat eine großzügige Kilometerbegrenzung – bis über das Jahr 2000 hinaus dürft Ihr die Geschicke Eurer Firma lenken. Da eine Runde im Spiel einen Monat Echtzeit entspricht, sollten Nachwuchslacoccas schon mal ihren Jahresurlaub beantragen und in den *Rüsselsheim*-Vorstand wechseln. *js*



Form follows function: Das bananenfarbene Wunderding der Designabteilung



Ist der Airbag schon erfunden? Die Forschungsabteilung ist der Motor des Fortschritts



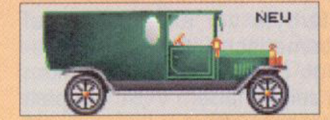
Absatzschwäche: Knutella Motors hinkt hinterher

Auto des Jahres

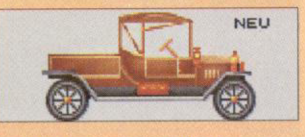
Hier die vier beliebtesten Autotypen des Jahres 1910, gewählt von der Fachjury des führendes Motorsportmagazins Power Drive.



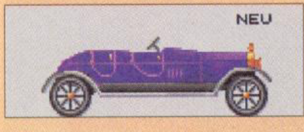
Hart-Mut GTI ist ein exklusives Sprint-Mobil für Junggebliebene. Der VR4-Motor sorgt für eine Höchstgeschwindigkeit von 60 Meilen/Stunde.



Mompti 2000 ist der Familienwagen für die glückliche Großfamilie: Vom Gummiboot bis zum Drillingskinderwagen – alles paßt hinein.



Volkerwagen VW 1 ist ein sportliches Auto mit einer praktischen Ladefläche für kleinere Transporte, wie zum Beispiel Katzenstreu.



Stallion V12 ist die Luxuslimousine für das gehobene Klientel. Ein Chauffeurswagen für Politiker, Geschäftsführer und Chefredakteure.

Was im Original prägnant Detroit heißt, wird für Deutschland in Rüsselsheim umbenannt. Zweifelsohne ein wichtiger Standort der Autoindustrie, aber kein schöner Titel. Auch die weitere Übersetzung läßt Spracheleganz vermissen: Unglückliche Abkürzungen und Begriffe machen die ohnehin tückische und schleppende Bedienung nicht einfacher. Hinter der unbeholfen-bunten Fassade versteckt sich immerhin ein unterhaltsames Strategiespiel. Man entwirft ein neues Automodell, entwickelt Motoren und kümmert sich um das Marketing. Spaßige Zeitungsberichte und viele Statistiken begleiten den Spieler und seine Konkurrenz. Angesichts des Titels vermisse ich nur ein Auswahlmenü für Industriespionage. Wer Chef eines Automobilkonzerns sein will, darf in Rüsselsheim einsteigen und losfahren. Aber die Probefahrt nicht vergessen.

Geht so



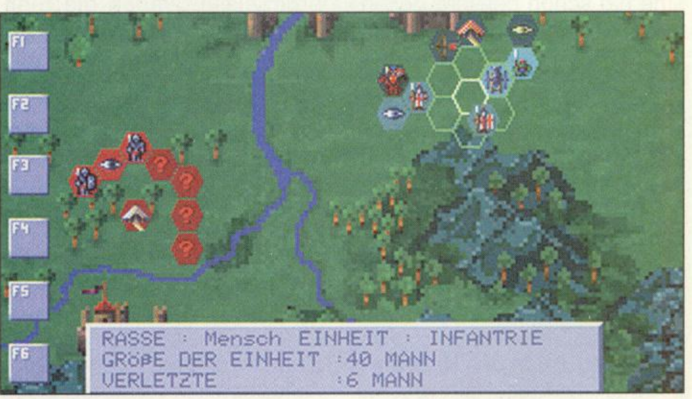
Goldesel

Rings of Medusa Gold



Schnell: Actionspieler tragen Kämpfe im Prügelmodus aus

Dezember 1989: Die *POWER PLAY* fristet noch als schlabberige Beilage in der seligen *Happy Computer* ihr Dasein. Einer der Spiele-Highlights in unserer damaligen Weihnachtsausgabe war die Strategie/Handelsmixtur *Rings of Medusa* vom deutschen Softwarehersteller Starbyte. Nun, über 3 ½ Jahre danach, präsentiert Starbyte eine aufgepeppte Version des Oldies unter dem Titel *Rings of Medusa Gold*. Am spielerischen Inhalt wurde nur wenig verändert: Ihr schlüpft in die Rolle eines Prinzensohnes, der nur mit einer geringen Barschaft ausgestattet ist. Eure Aufgabe: Fünf magische Ringe zu finden, um damit eine finstere Zauberin, die Medusa zu erledigen. Damit nicht genug: Da die Medusa ein großes Heer unterhält, müßt Ihr selbst eine entsprechend schlagkräftige Armee zusammenstellen, um die Zauberin im finalen Gefecht zu schlagen. Mit dem Anfangskapital könnt Ihr in Städten und Dörfern Waren kaufen und verkaufen, neue Transportmittel – beispielsweise Pferdekarren – erwerben und erste Soldaten anheuern. Mit den durch schwunghaften Handel erwirtschafteten Reichtümern baut Ihr Euer Geschäftsimperium weiter aus, chartert Frachtschiffe, um ferne Inseln mit Gütern zu versorgen, errichtet lukrative Bergwerke und stockt die Truppenstärke weiter auf. Die Armeen bestehen aus verschiedenen Truppentypen, wie Infanterie, Drachenreitern, Artillerie oder Aufklärern, die separat angeheuert werden müssen. Stolpert Ihr unterwegs über feindliche Soldaten oder wollt gar eine fremde Stadt erobern, habt Ihr die Wahl – das ist neu – zwischen verschiedenen Kampfoptionen. Im Actionkampf steuert Ihr im Stil von *Street Fighter* ein Rittersprite gegen einen Stellvertreter der Gegenseite. Je stärker die feindliche Armee ist, desto kräftiger ist auch der Opponent. Wer als erster bei der Prügelei ohne Lebensenergie zu Boden sinkt, hat verloren und zieht sich mit seinen Truppen zurück. Taktiker greifen auf den Strategiekampf zurück. Hier wird eine Hexfeldkarte der näheren Umgebung gezeigt, Einheiten werden rundenweise verschoben. Neben dieser Änderung wurde bei Starbyte vor allem Wert auf kosmetische Korrekturen gelegt. So wurden alle Grafiken in zeitgemäßem VGA komplett neu gezeichnet. *mh*



Taktisch: die Hexfeld-Schlacht



MS-DOS

Hersteller:	Starbyte
Testmuster:	Starbyte
Besonderheiten:	keine
Zirka-Preis:	120 DM

Grafik: VGA
Sound: Soundblaster, Roland
Festplatte: 12 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Maus

Grafik: 76%
Sound: 62%

71%



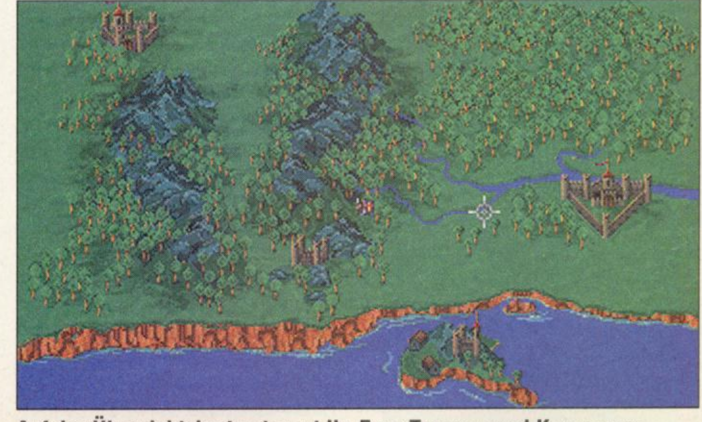
Der kleine Feldherr: Verwaltung leicht gemacht



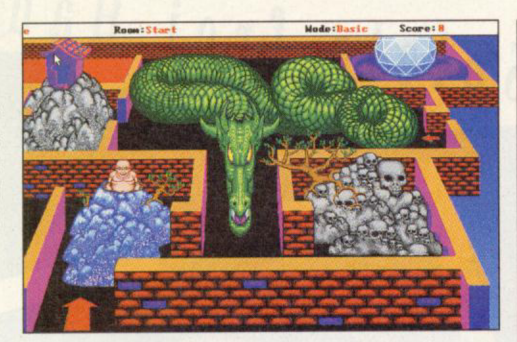
Neu: Die Städte erstrahlen im neuen VGA-Glanz

Gut

Die klassische Mischung aus harter Taktik und gewiefter Wirtschaftssimulation hat auch nach drei Jahren kaum Staub angesetzt. Freunde gehaltvoller Kaufmannskost kommen bei Rings of Medusa Gold voll auf ihre Kosten. Ein umfangreiches Spielgebiet, jede Menge taktischer und kaufmännischer Freiräume sowie eine freundliche Benutzerführung heben Starbytes Neuauflage deutlich über den Wirtschaftssimulations-Durchschnitt. Die moderne optische Aufmachung – die meisten Bilder sehen höchst edel aus – sowie die gehobene Akustikuntermalung und die verfeinerte Benutzerführung rechtfertigen ohne Zweifel den Zusatz Gold hinter dem Spieletitel. Ein "Super"-Gesicht (wie seinerzeit beim Vorbild) gibt es von mir aber trotzdem nicht: Der Schwierigkeitsgrad ist – vor allem am Anfang – eine Spur zu hoch, Frusterlebnisse sind da vorprogrammiert. Außerdem fehlt der Innovationsbonus, mit dem sich der Vorläufer noch schmücken konnte.



Auf der Übersichtskarte steuert Ihr Eure Truppen und Karavanen

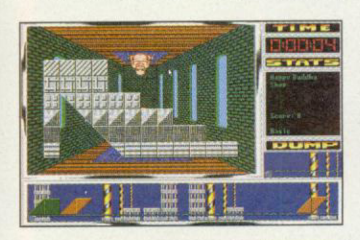


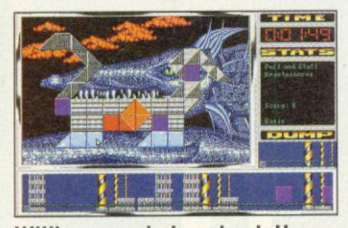
Im Labyrinth des Frusts: Die Schädel sollten Warnung genug sein

Tetris läßt grüßen

Origamo

Freunde japanischer Faltarbeiten können jetzt Papier und Schere getrost in der Schublade lassen. Die bisher eher für knackige Strategiespiele bekannte Firma QQP hat ein Programm entwickelt, bei dem wir aus Romben, Quadraten und Dreiecken vorgegebene Figuren füllen können: Schweine oder Schuhe,





Willkommen in Legoland: Ums Eck gedacht und ums Eck gebaut

Brontosaurier oder Buchstaben, ja selbst abstrakte Muster warten darauf, von den kleinen Klötzchen gefüllt zu werden, die ohne Unterlaß auf einem kleinen Förderband am unteren Bildschirmrand herangekarrt werden. Paßt ein Teil nicht, so kann es auf einem zweiten Förderband ebenso schnell wieder zurückgeschickt werden. Die vorgegebenen Figuren sind in verschiedene Bereiche unterteilt, die alle einen unterschiedlichen Hintergrund haben. Ist ein Bereich gefüllt, so löst sich der unweigerlich entstandene Stau auf dem Zuliefererband in Wohlgefallen auf. Ist der Auflauf so groß, daß nichts mehr nachkommen kann, hat man verloren. So einfach ist das. Wem dies alles auf die eine oder andere Art bekannt vorkommt, der hat recht. *Origamo* wandelt auf *Tetris'* und *Klax'* Spuren. Die Grafik ist ein wenig aufgepeppt, aber relativ nichtssagend; die Musik dudelt munter vor sich hin, geht einem aber nach spätestens fünf Minuten gehörig auf die Trommelfelle. Besonders ärgerlich ist die Tatsache, daß einen das Programm in voller Absicht ärgert. Denn wenn nur noch ein Teil fehlt, kann man warten, bis man schwarz wird – da kommt garnatiert nichts Passendes. Man schaufelt nur noch die Teile weg, die man nicht braucht, sonst wäre das Spiel noch schneller beendet. Dementsprechend hoch ist auch der Frustfaktor, und der macht aus *Origamo* eher ein Geduldsals ein Tüftelspiel. *ps*



MS-DOS

Hersteller: QQP

Testmuster: Vertigo

Besonderheiten: keine

Zirka-Preis: 100 DM

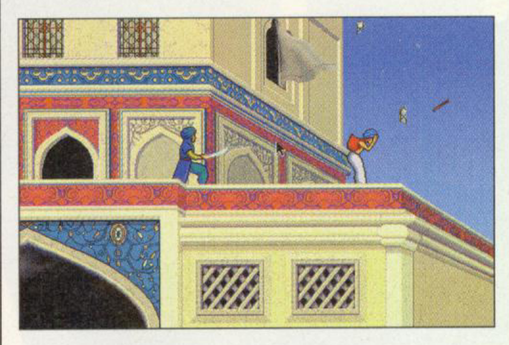
Grafik: VGA, SVGA
Sound: Adlib/Soundblaster
Festplatte: 5 MByte
Prozessor: 386SX
RAM-Bedarf: 2 MByte
Steuerung: Maus

Grafik: 61 %
Sound: 43 %

46 %

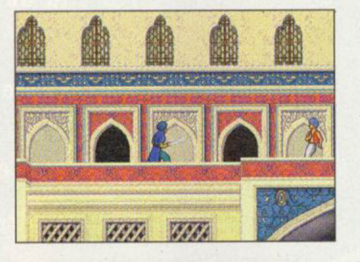
Prinzregent

Prince of Persia 2



Auf der Flucht: Der Prinz springt aus dem Fenster

Schaut man einmal in einer ruhigen Minute in unsere Layoutzimmer, flimmern immer die gleichen Spiele über die Mac-Monitore: *Civilization*, *Tetris* und der Action-Oldie *Prince of Persia*. Gerade letzterer dürfte jetzt Gesellschaft bekommen: Broderbund hat den Nachfolger des Jordan Mechner-Klassikers mit dem Unter-





Die Prinzessin steht auf einen holden Helden

titel *The Shadow & The Flame* für den Mac umgesetzt.

Grafisch ist der Jüngling auf den ersten Blick etwas flotter als der Großvater: 256 Farben werden unterstützt, eine lange Introsequenz stimmt auf das kommende Spiel ein. Wenn der böse Großwesir den holden Knaben von der liebenden Brust der Prinzessin reißt, kämpft der Spieler nicht nur gegen die Tränen, sondern auch gegen den Zorn. Letzterer kann dann abreagiert werden: Wie beim ersten Teil hört der Prinz auf verschiedene Tastatur- oder Mauskommandos. Per Knopfdruck hüpft der Mann, schleicht sich auf Zehenspitzen millimeterweise voran, springt über tiefe Gräben und hangelt sich an Abgründen hoch. Kommt ein Scherge des grantigen Wesirs des Weges, zückt das Sprite gehorsam seinen Säbel, um den Widerling zu erledigen. Alle Aktionen löst der Held in gewohnt gutem Animationsstil. Auf den zweiten Blick enthüllt *Prince of Persia 2* jedoch einige Schwächen: Spielerisch gibt's keine Verbesserungen gegenüber dem betagten Vorgänger, der Frustfaktor ist extrem hoch, dauerhafte Abwechslung ist so rar wie ein Wasserloch in der Sahara. Der Gesamteindruck reicht aber noch für eine überdurchschnittliche Note, wer jedoch schon Mechners Vorläufer *Prince of Persia* auf seiner Festplatte hat, benötigt den zweiten Teil nicht unbedingt dazu. *mh*



MAC

Hersteller: Brøderbund

Testmuster: Electronic Arts

Besonderheiten: Keine

Zirka-Preis: 120 DM

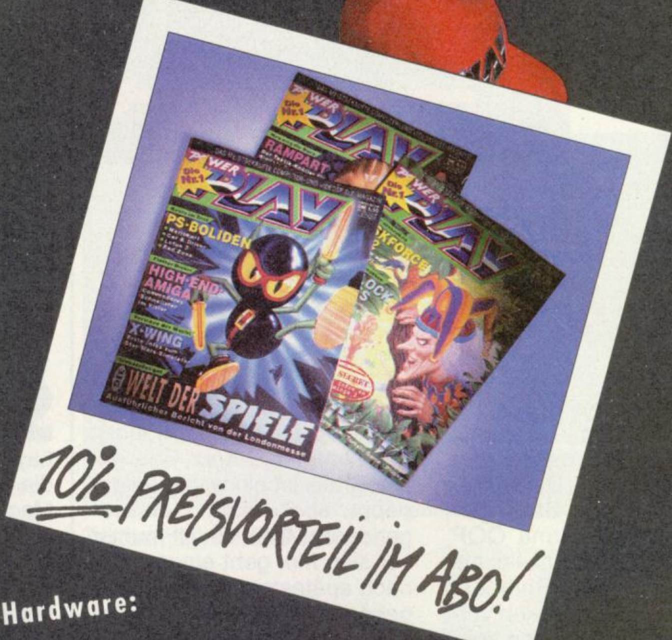
Grafik: 256 Farben
Sound: –
Festplatte: 15 MByte
System: ab 6.07
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Maus

Grafik: 62%
Sound: 48%

68%



1 Die heißesten Spiele frei Haus!



Das Power Play-Abo bringt

Dir jeden Monat:

Die aktuellsten und heißesten

Computer- und Videospiele:

Getestet und gnadenlos beurteilt!

Die neueste Spiele-Soft- und Hardware:

Gründlich und absolut objektiv geprüft!

Die stärksten Tips&Tricks

für die schwierigsten Spiele:

Profimäßig und super clever!

2 Die Baseballmütze geschenkt!



Diese starke Baseball-Mütze gehört Dir,

wenn Du Dir Dein Abo holst.

Worauf wartest Du noch?

POWER PLAY – DIE GANZE WELT DER SPIELE IN EINEM HEFT!

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen beim POWER PLAY Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absen-

Briefmarke drauf – und ab damit!

Antwortkarte

POWER PLAY
Redaktion
MagnaMedia Verlag
Postfach 1304

D-85531 Haar bei München

Ich besitze folgendes Lieblings-Computer- oder Videospielsystem (bitte nur eins angeben):

Folgende drei Spiele gefallen mir auf oben genannten System zur Zeit am besten:

1. ______
2. ______
3. ______

Meine Adresse:

Name, Vorname ______

Straße, Hausnummer ______

PLZ, Wohnort ______



Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen beim POWER PLAY Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Widerrufsfrist beginnt mit der Aushändigung der Widerrufsbelehrung. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

...VICE

Die *POWER PLAY* Mitmachkarte

Die Redaktion hat ein paar Fragen an Euch – bitte macht mit – Eure Meinung ist uns wichtig!

Folgende Artikel der Ausgabe .... haben mit besonders gefallen:

1. ______________________ *Seite* ______

2. ______________________ *Seite* ______

3. ______________________ *Seite* ______

Welcher Artikel hat Dir optisch am besten gefallen?

____

Folgendes hat mir an dieser Ausgabe NICHT gefallen:

____

____

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen:

____

Bitte auf der Rückseite die Hitparadenfragen beantworten und Eure Adresse mit der neuen Postleitzahl nicht vergessen. Schummler haben übrigens keine Chance! Sie werden eiskalt aussortiert!

POWER PLAY-Abo-Karte

Ja, ich möchte Power Play zum Jahrespreis von 70,80 DM (Ausland siehe Impressum) für 12 Ausgaben abonnieren. Ich bezahle das Abonnement im voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

____
Name, Vorname

____
Straße, Hausnummer

____
PLZ, Wohnort

____
Datum, 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der deutschen Bundespost, meine Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Ich bezahle

☐ *jährlich (70,80 DM)* ☐ *halbjährlich (35,40 DM)*

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen beim POWER PLAY Abonnentenservice, D-74168 Neckarsulm widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Widerrufsfrist beginnt mit der Aushändigung der Widerrufsbelehrung. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

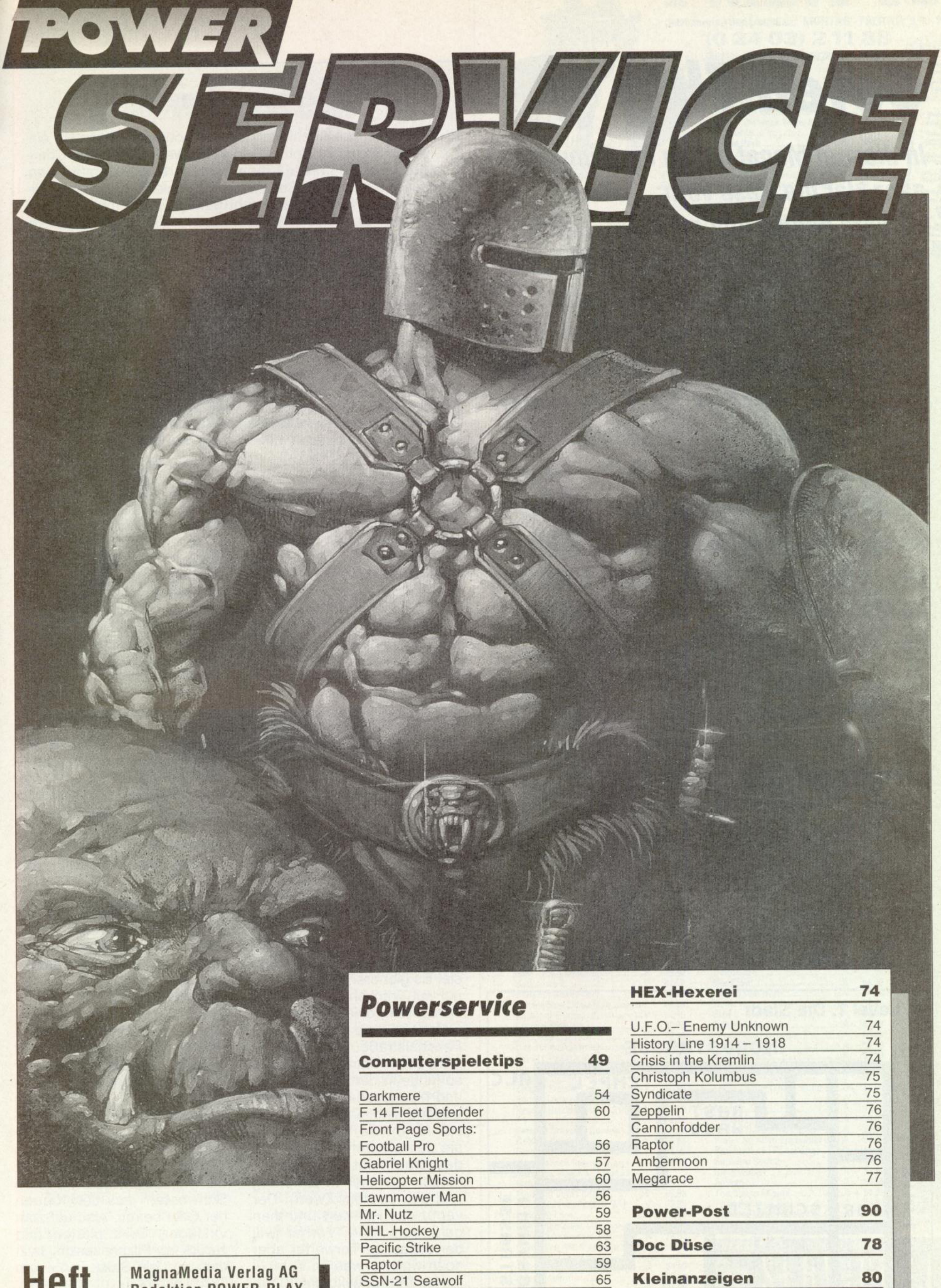
____
Datum, 2. Unterschrift PPDH94

80 Pf
Briefmarke
drauf – und ab!

Antwortkarte

POWER PLAY
Abonnentenservice

D-74168 Neckarsulm



Powerservice

Heft 8/94

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
85531 Haar bei München

Guten Flug

In diesem Monat haben die Simulanten ganz klar die Nase vorn: Da wird gedüst und getaucht, daß es eine wahre Freude ist. Neben Origins Weltkrieg-Zwei-Programm Pacific Strike fühlen wir Microprose F14 -Fleet Defender und Electronic Arts SSN 21 Seawolf auf den Tips-Zahn. In unserer Hex-Ecke findet Ihr eine schnuckligе UFO-Bastelei, die Aliens jedweder Farbe keinerlei Chancen läßt. Vergebens warteten wir bisher auf Cheats aus dem Amiga-Lager. Haltet Euch ran Jungs, oder wollt Ihr den MS-DOSlern das Feld kampflos überlassen?

Power Line

POWER PLAY geht Online. Wir haben seit neuestem ein eigenes Forum im CompuServe-Netzwerk. Wer einen CompuServe-Account hat, kann sich dort zum gemütlichen Plausch mit unseren Redakteuren und gleichgesinnten Spielefans einfinden. Damit nicht genug: Wer möchte, kann direkt per elektronischer Post Fragen stellen, Tips anfordern oder Kritik (wehe!) loswerden. Neben dem eigentlichen Forum haben wir noch eine passende (und stetig wachsende) Bibliothek eingerichtet. Hier gibt's Schnupperdemos und Grafik-Files zu aktuellen Spielen, Upgrade-Patches sowie Schummelspielstände für besonders harte Programme. Außerdem verlosen wir regelmäßig tolle Spiele bei Online-Preisrätseln. Wer uns lieber direkt per E-Mail erreichen will, kann natürlich auch private Post an die Redaktion schicken: Hier die E-Mail-Adressen von Michael (71333,665) und Volker (72662,3130). Wer mehr über CompuServe wissen will (was kostet das, wo gibt's das, was brauche ich?) oder sich gleich einen Account holen möchte, wendet sich am besten direkt an CompuServe: Die Telefonnummer in München 0 89/66 55 01 00. *mh*

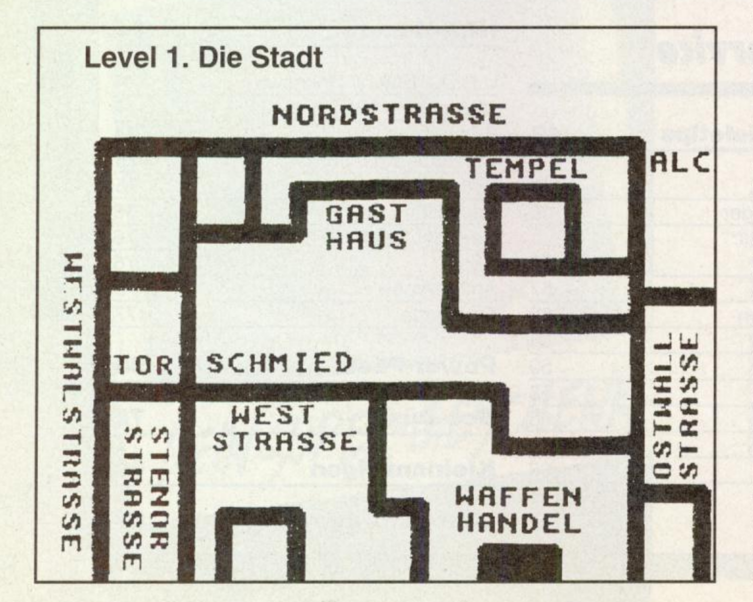
Darkmere

Core-Designs neue 3D-Fantasie wurde von Philipp Werner aus Oelber gelöst.

Level 1 – Das Dorf

Man erfährt zuerst, daß man ohne Paßwort das Dorf nicht verlassen kann. Man geht zum Schmied in der Weststraße, welcher zwar weiß, wer das Paßwort kennt, es aber nur sagt, wenn man ihm 5 Barren gibt. Nun geht man zum Gasthaus TOLK INN, sackt alles ein und geht in den hinteren Teil der Schänke. Dort sind die Gästezimmer, deren Inhalt natürlich ausgiebig geplündert wird. Nicht die Truhen vergessen. Nun klappert man so lange die Straßen ab, durchsucht sie nach Schlüsseln und den dazugehörigen Häusern, bis man mindestens folgendes hat:

- Ein alkoholisches Getränk
- 20 Goldstücke
- 5 Barren
- 1 Truhenschlüssel



Die fünf Barren gibt man dem Schmied. Er verrät uns, daß der Zwerg im Gasthaus das Paßwort weiß. Man geht hin und quatscht ihn an. Er gibt aber keine Antwort, solange er nüchtern ist. Man gibt ihm das alkoholische Getränk, worauf er meint, er wolle nur Skullbuster. Man kann welches beim Wirt bestellen, aber es fehlt ihm eine Zutat, welche es nur beim Alchemisten gibt. Aber zunächst geht man zum Waffenhändler in der Südwalstraße und öffnet die Truhe, worauf eine Axt zum Vorschein kommt, welche man ihm für 20 Goldstücke abkauft. Auf der Brücke zur Avon Street ist ein verrückter Ritter. Gibt man ihm die Axt, so macht er den Weg frei. In der Kelnorstraße dahinter ist der Alchemistenladen. Der Alchemist gibt das Kraut aber nur, wenn man ihm seine gestohlenen Tränke wiederbringt. Die Kapuzenmänner in der Stadt haben sie. Es gibt drei Kapuzenmänner mit Tränken. Einen in der Nordstraße, einen in der Südwalstraße und einen in der Fenchelstraße. Falls man sie nicht sofort antrifft, sollte man so lange in den Raum hineinund hinausgehen, bis sie anwesend sind. Dann tötet man sie, nimmt die Tränke, bringt sie dem Alchemisten, nimmt das Kraut, gibt es dem Wirt, nimmt das Bier in Empfang und gibt es dem Zwerg. Der verrät das Paßwort und man geht zum Tor. Vorher will der dusselige Torwärter aber noch wissen, was im Tempel los ist. Dort angekommen, rettet man den Druiden vor der Opferung, sagt dem Torwärter, daß alles o.k. ist und geht in den Wald.

Level 2 – Der Wald

Hier ist es sinnvoll, ab und zu einen Blick auf die Karte zu werfen, da ziemlich viele Abzweigungen gut versteckt sind. Man sollte alle Kaninchen töten und alle weißen Pilze mitnehmen, da es hier nicht allzu viele Nahrungsmittel gibt. Da Spinnen ja nicht einfach zu bewältigen sind, kann man ihnen auch ein Stück Fleisch vorwerfen. Untote sind auch nicht ohne. Am besten stellen wir uns neben sie, so daß sie uns nicht treffen können, wir aber sie. Wenn das nicht geht, sollte man den Raum nur mit voller Energie betreten, dann hingehen und draufkloppen. Wenn man durch einen Feuerball zurückgeschleudert wird, schnell wieder hingehen und draufkloppen.

Als erstes geht man ins Elbendorf. Der Wächter auf der Brücke läßt uns durch, wenn man ihn ein bißchen besticht. Im Elbendorf trifft man seinen Großvater, der uns die Zauberworte für Malthars Burg verrät. Also geht man hin, ruft die Worte und tritt ein. Malthar will unsere Klinge für den Endfight stärken, aber dafür braucht er folgende Zutaten:

• Ein Stück vom Thron der Pilzprinzessin:

Man geht zur verwesten Lichtung (siehe Karte). Dort will die Prinzessin, daß man ihre Schwestern aus den Klauen der Orks befreit. Also auf zum Orklager, Orks plätten und zurück zur Pilzprinzessin. Jetzt darf man ein Stück von ihrem Thron nehmen.

• Ein Horn vom Einhorn:

Es befindet sich auf einer anderen Lichtung (siehe Karte).

Spielregeln

Damit Ihr in Zukunft möglichst schnell und sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere "Spielregeln" für die POWER-TIPS-Seiten:

Goldesel

Jeder von uns veröffentlichte Tip wird mit einer Geldprämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für die beiden POWER-PRÄMIEN machen wir 777 DM locker. Zwischen diesen beiden Marken ist fast alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt Eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, dann entscheidet das Datum des Poststempels.

Wohin mit dem Geld?

Bitte gebt bei allen Einsendungen Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Halter des Kontos) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Wer ganz sicher gehen will, teilt uns seine Telefonnummer mit. Sollten wir noch Fragen haben, dann bekommt Ihr einen Anruf von der *POWER PLAY*.

Abschreiben

Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben, diversen Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen abschreiben. Macht Euch nicht die Mühe und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger und Arbeit – die "Fälschungen" landen sowieso im Papierkorb.

Faxomanie

Bitte keine Tips mit der Fax-Maschine schicken. Unsere Assistentin steht vor lauter Papierrollenwechseln kurz vor dem Nervenzusammenbruch. Außerdem sind die Tips & Tricks meist unleserlich und wandern direkt in den Abfalleimer.

Ja, bitte!

Verschönert Ihr Eure Lösungen mit Karten und Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier ohne Linien oder Karos und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten.

Sollte irgendwo auf Eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, dann schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist uns egal, die Konvertierungsprofis in der Redaktion werden das Ding schon schaukeln. Wer besonders viel verdienen möchte, der muß uns schon einen schnuckligen Players-Guide oder ein Clue-Book zusammenbasteln. Eure Meisterwerke schickt Ihr bitte an folgende Adresse:

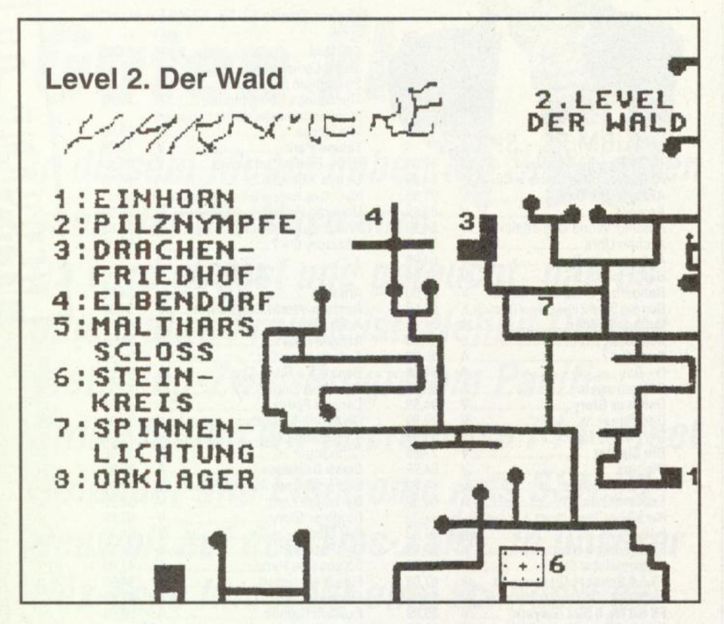
MagnaMedia
Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Tips & Tricks
Postfach 1304
85531 Haar bei München

Tips & Tricks-Hotline

Hilfe für verlorene Seelen bietet unsere **Tips & Tricks Telefon-Hotline**, die wir zweimal in der Woche veranstalten. Dienstag und Donnerstag stehen in der Zeit von 15 Uhr bis 17 Uhr unsere internationalen POWER PLAY-Tips-Magier für Euch bereit und geben nützliche Tips zu allen aktuellen Spielen. Unter den folgenden Nummern geht Ihr auf Sendung:

Computerspiele:
0 89/46 13-3 35
Videospiele:
0 89/46 13-3 36

Eure Fragen zu Hardware-Problemen richtet bitte weiterhin schriftlich an die *POWER PLAY*-Redaktion unter dem Stichwort "DOC DÜSE".



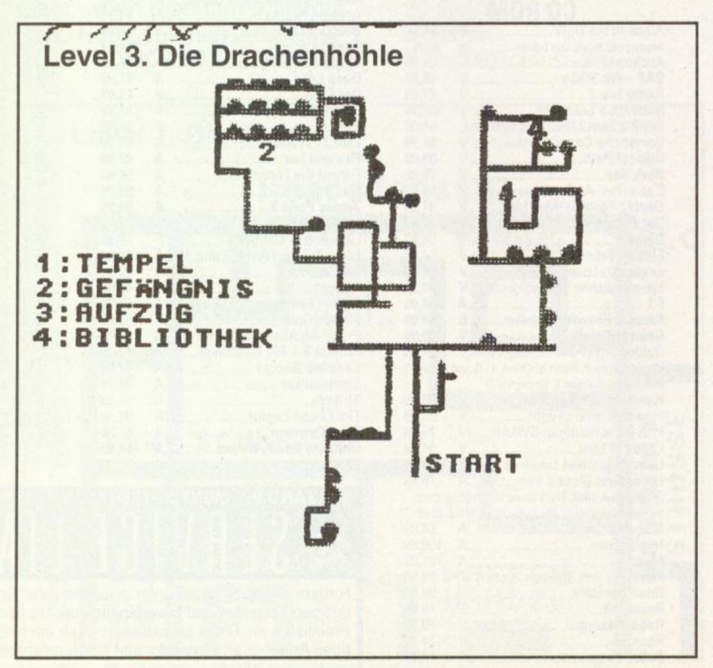
Es will das Horn aber nur rausrücken, wenn man es rächt. Also klappert man den ganzen Wald ab, wobei die Karte helfen sollte. Hat man alle Orks gekillt, geht man zurück und erhält das Horn.

• Einen Knochen von einem Drachen:
Man geht zur Spinnenlichtung und haut das Netz durch. Vom sich dahinter befindlichen Drachenfriedhof mopst man sich einen Knochen.

Nun gehen wir zurück zu Malthar, welcher das Schwert stärkt und uns die Worte sagt, die wir beim Steinkreis rufen sollen. Wir marschieren hin, rufen sie und werden zu einem andern Steinkreis teleportiert. Von hier aus geht man einfach den Weg entlang, bis man zur Drachenhöhle kommt.

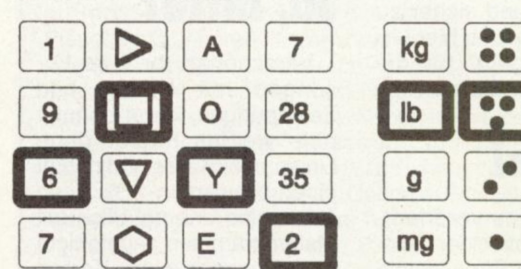
Level 3 – Die Drachenhöhle

Zuerst säubert man alle Gänge von Feinden. Dabei sollte man nicht vergessen, in der Bibliothek das Buch zu lesen. Dann geht man zurück zum Tempel, wo gerade ein Mädchen geopfert wird. Man befreit es und nimmt den Dolch der Furcht. Nun ist die Tür zum Gefängnis offen, welches man ebenfalls säubert und alle Gefangenen befreit. Dann geht man zum Aufzug und fährt nach unten. Dort geht man so lange den Weg entlang, bis man zur Drachentür kommt. Dort steckt man den Dolch hinein und kann durch. In der darauffolgenden Halle finden wir den Drachen Enywas, der uns sagt, daß er unsere Mutter ist. Na ja, jedenfalls säubert man erst die Halle von kleinen Drachen und tötet dann seine eigene Mutter. Und schon ist das Spiel geschafft.



Lawnmower Man

Wenn jemand Schwierigkeiten im dritten Level haben sollte, dann werden ihm die Karten von Thomas Bullerjahn aus Schalkau sicher weiterhelfen. Markiert einfach die schwarz umrandeten Kästchen.



Front Page Sports: Football Pro

Phillip Ratzburg aus Bremervörde liefert nützliche Trainingstips für alle Profi-Footballer.

Allgemeines

Da man die Talentwerte der Spieler im Notfall editieren kann, ist die Wahl eines Lieblingsteams, auch wenn es eines der schwächeren der Liga sein sollte, kein Problem. Aber Vorsicht: Habt Ihr Euch zu gut eingeschätzt und eine sehr schwache Mannschaft gewählt, ohne sie zu verbessern, kann die ganze Saison den Bach runter gehen, denn in der Spielzeit darf nichts an den Teamwerten verändert werden!

Offensive

Auf den Positionen "Runningback", "Quarterback" und "Widereceiver" dürfen auf den ersten Positionen im Teamroster auf keinen Fall Luschen stehen, da jeder dieser drei Spieler unwahrscheinlich wichtig für das Spiel ist. Wenn Ihr im "Standard"-Modus spielt, solltet Ihr aufpassen, daß Eure ersten und zweiten Spieler (WR1, WR2, HB1, HB2 usw.), wenn Ihr sie in dem folgenden Spielzug nicht braucht, auswechselt, damit sie wieder ein paar Stärkepunkte dazugewinnen (in vielen Situationen ist dies von entscheidender Bedeutung, z.B. wenn es darum geht, den entscheidenden Touchdownpaß zu fangen oder sich die letzten eineinhalb Yards zum "First down" durchzupowern). Versucht Ihr ein Laufspiel, laßt ruhig Euren zweiten Quarterback das Handoff übernehmen, denn erstens gewinnt Euer QB1 wie gerade beschrieben Stärkepunkte, und zweitens wird Euch ein Spieler, der nie eingesetzt wird, sehr viel eher zum Saisonende "Auf Wiedersehen" sagen, als einer, der zumindest manchmal auf dem Feld steht.



Aber nun zum effektiven Angriffsspiel: Erstens: Spielt, sooft es geht, ein Laufspiel über rechts oder über links. Besonders wirkungsvoll ist der in der einen Zeichnung beschriebene Lauf, bzw. die umgedrehte Version (mit dem Befehl "Flip") oder aber die Spielzüge mit den Namen FIF3WRL und IF3WRR, sie sollten in keinem gutsortierten Playbook fehlen. Läufe, die über die Mitte ausgeführt werden, sind bei vielen Teams nur sehr selten effektiv, da der Erfolg von zu vielen Blockern abhängt. Ich verwende sie nur bei Situationen, wie z.B. 3-Down und 1-2 Yards Entfernung zum neuen "First down". Bei Torliniensituationen sollten, wegen der Konzentration der Abwehr im Mittelbereich dort, keine Brechstangenläufe versucht werden.

Paßspielzüge bergen zwar immer ein gewisses Risiko an Interceptions, aber dennoch sollte man sie höchstens in der Schlußphase eines Spiels, bei dem man in Führung liegt, absolut "außen vor" lassen, da selbst kurze Paßspiele einen recht ordentlichen Raumgewinn einbringen. Neben dem in der zweiten Zeichnung dargestellten Spielzug sind die wirksamsten und zugleich risikolo-

sesten Paßspiele: FNB3WPSL, NB3WPSR, FSP3WPSM, IS3WPML und FIS3WPMR. Hier zeigt sich die Wichtigkeit eines wirklich guten Runningbacks, denn diese Spielzüge sehen alle als bevorzugten Receiver an – deshalb an dieser Stelle nochmals der Hinweis: Wenn Ihr nicht gerade einen Mann vom Kaliber eines Ricky Watters oder Emmit Smith in Euren Reihen habt, dann kreiert Euch einen solchen! Lange Paßspiele sollten von Euch nur ausgerufen werden, nachdem die letzte Minute einer Halbzeit begonnen hat und es Unentschieden oder schlechter steht. Die besten "Hail Mary"-Varianten in FBPRO sind: FPSPLL1 und SGPML2. Tip: Wenn Euer Runningback mal erschöpft ist, was öfter vorkommen wird, könnt Ihr ihn bei Paßspielen auch gegen einen Eurer Widereceiver tauschen.

Der im Spiel enthaltene Coaching Plan/Offensive ist eigentlich unwichtig, Ihr solltet aber die Werte, bei denen ein Spieler ausgewechselt wird, deutlich nach oben korrigieren, bei Receivern Running- und Quarterback auf 85, bei Offensive-line-Spielern auf 80.

Ein neues Playbook solltet Ihr Euch möglichst schnell kreieren. Macht am besten eine Spalte mit Torlinien-Laufspielen, sechs Spalten mit normalen Laufspielzügen und füllt den Rest mit Pässen in alle Richtungen und Entfernungen.

Anmerkungen zu den Zeichnungen

In Zeichnung eins läuft der QB einige Schritte nach hinten und pitcht den Ball zum HB1, der weit nach außen zieht. Die drei Receiver dienen hier als wichtige Vorblocker. Beim zweiten Spielzug läuft der QB zurück und checkt seine Receiver in der Reihenfolge: TE1, HB1, WR1, WR2. Wichtig: Der TE muß 1 Sekunde verzögert loslaufen (Befehl: "Stop and wait for 1.0 sec."). Der Fullback soll mit dem Befehl Block...Pass ausgestattet werden.

Defensive

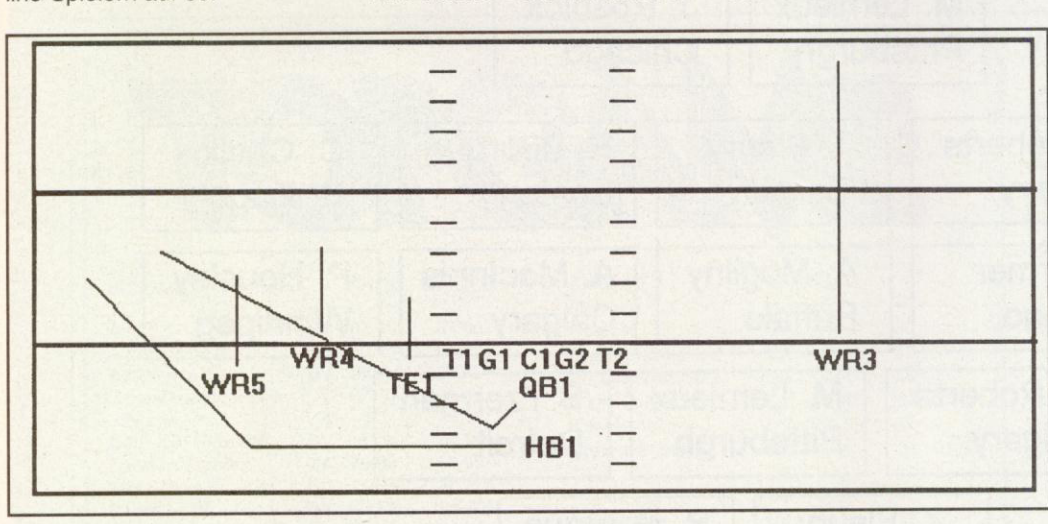
Bei vielen Mannschaften unterbindet häufiges Blitzen (mit Linebackern den Quarterback angreifen und damit die Offensive line überlasten) das Angriffsspiel sehr wirkungsvoll, wenn es damit gar nicht klappt, laßt solche Defensivtaktiken ganz weg, auch wenn der Computer solche Spielzüge vorschlägt, denn es gibt Teams, die ganz und gar unempfindlich für diese Art des Verteidigungsspiels sind. (Die Blitzvarianten im vorgegebenen Defensivplan des Computers sind: RAGE34, 43RMBLTZ, 34RMLBBZ, 4-3ICBM, 43ISLADB, und 43PSM2M.) Bei solchen Mannschaften empfiehlt es sich, den Tips der Defensivtaktik "DEF1" des Computers zu folgen. Diese Taktik sollte sowohl in der ersten wie auch in der zweiten Halbzeit aktiviert sein. In der Verteidigung ist es am besten, wenn Ihr bei Blitzspielzügen mit einem der blitzenden Linebacker (Ihr könnt immer noch einige Schritte auf die Line of Scrimmage zugehen, das verschafft Euch große Vorteile gegenüber den nicht mehr reaktionsfähigen Männern der Offensive line), und bei normalen Varianten mit einem Mann aus der Defensive line spielt. Versucht bei letzterer Möglichkeit immer, außen vorbei zu gehen, nur so habt Ihr eine reelle Chance, den vor Euch stehenden Gegenspieler zu überlaufen und den Quarterback unter Druck zu setzen.

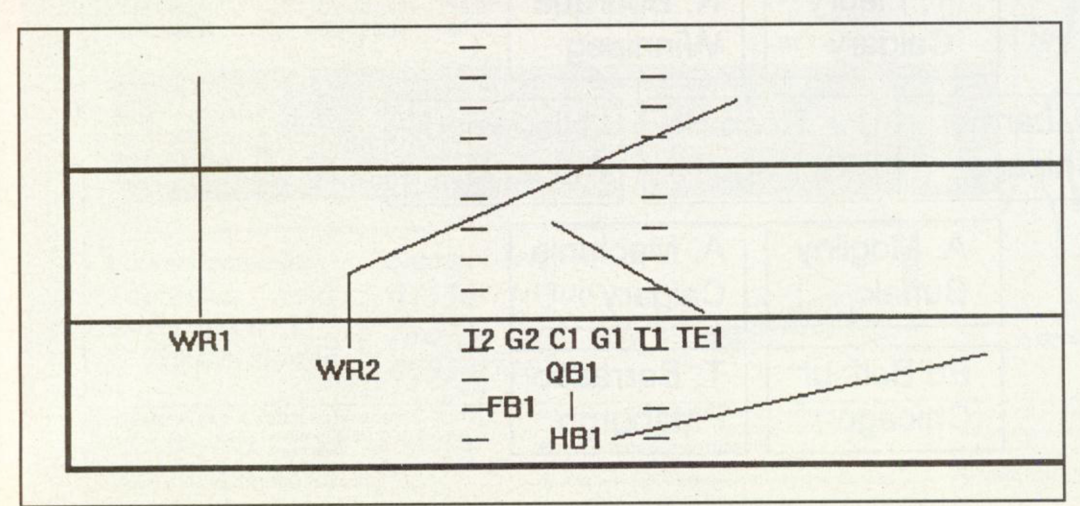
Einen Cornerback spielen zu wollen, endet oftmals in einem Fiasko, da die Receiver zumindest bei langen Paßspielen den Bildschirm verlassen werden und Ihr nur blind hinterherlaufen könnt.

Handel

Wenn Ihr eine gute Mannschaft wie San Francisco oder Dallas besitzt, macht es mehr Spaß, ohne Veränderung der Spielerwerte zu spielen. Um Eure Mannschaft dennoch zu verbessern, könnt Ihr bis zur Hälfte der Spielzeit Handel mit Euren Spielern betreiben und den Computer kräftig übers Ohr hauen, denn der berechnet den Wert eines Spielers nur anhand der jeweils zwei im Handbuch angegebenen Werte. Jetzt checkt alle Spieler durch, ob sie auf der "richtigen" Position spielen, d.h. ein Tight End mit den Werten SP: 70, HA: 72, ST: 45 muß sofort in einen Wide Receiver umgewandelt werden. (Wert als Tight End: 117/ Wert als Wide Receiver: 142) Der Computer erkennt dieses Umwandeln erst, wenn Ihr den Befehl zum Abspeichern gebt, d.h. wenn Ihr den oben beschriebenen Spieler tauscht, taucht dieser beim Computerteam wiederum als Tight End auf. Dieses Umpositionieren könnt Ihr Euch auch beim alljährlichen Draft oder beim Aussuchen der Spieler machen, die der Computer für einen Eurer Spieler bietet.

Viel Spaß beim Gewinnen.





Gabriel Knight

Eine kleine, aber feine Hilfe erreichte uns von Sebastian Henkel aus Braunschweig. Er kam bei Sierras Voodoo-Abenteuer dem Übersetzungsteufel auf die Spur und legte ihm das Handwerk. Eines der größten Probleme bei der deutschen Version dürfte das Übertragen des Voodoo-Codes auf die Grabwand im ersten Friedhofsbild sein. Wegen fehlender Buchstaben ist es nicht möglich, den richtigen Code auf die Wand zu übertragen.

In der englischen Version muß auf der Wand so etwas wie DJ BRING SEKEY MADOULE stehen. In der deutschen Version fehlen die Buchstaben Y und O. Hier muß man einfach diese Buchstaben beim Schreiben weglassen, so daß es heißt: DJ BRING SEKE MADULE.

Forward Line 1	G. Roberts Calgary	M. Lemieux Pittsburgh	T. Fleury Calgary	
Defense Line 1	R. Bourque Boston	C. Chelios Chicago		
Forward Line 2	S. Larmer Chicago	J. Roenick Chicago	A. Mogilny Buffalo	
Defense Line 2	A. MacInnis Calgary	P. Housley Winnipeg		
Forward Line 3	K. Stevens Pittsburgh	S. Yzerman Detroit	T. Selanne Winnipeg	
Defense Line 3	P. Coffey Detroit	C. Chelios Chicago		
Forward Line 4	E. Tikkanen N.Y.Rangers	J.Nieuwendyk Calgary	D. Ciccarelli Detroit	
Extra Attackers	M. Lemieux Pittsburgh	J. Roenick Chicago		
Penalty Kill 1	G. Roberts Calgary	T. Fleury Calgary	R. Bourque Boston	C. Chelios Chicago
Penalty Kill 2	S. Larmer Chicago	A. Mogilny Buffalo	A. MacInnis Calgary	P. Housley Winnipeg
Power Play 1	G. Roberts Calgary	M. Lemieux Pittsburgh	S.Yzerman Detroit	
	T. Fleury Calgary	R. Bourque Winnipeg		
Power Play 2	S. Larmer Chicago	J. Roenick Chicago	J.Nieuwendyk Calgary	
	A. Mogilny Buffalo	A. MacInnis Calgary		
Goal-tenders	Ed Belfour Chicago	T. Barrasso Pittsburgh		

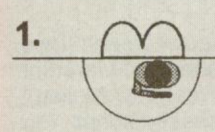
NHL-Hockey

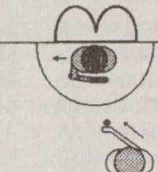
Thomas Eichhorn aus München hat die Stärken aller Spieler ausgerechnet und bietet uns eine Aufstellung mit Erfolgsgarantie.

Wie bekomme ich die Spieler alle in eine Mannschaft ?

1.Team von den Spieler auswählen:	2. Spieler tauschen	3. Team löschen
Im Hauptmenü:	*File	*File
*File	*League Manager ▸	*League Manager ▸
*League Manager ▸	*Trade Players	*Remove Team ...
*Add Team to League ...	*2 (mitspielende) Teams anklicken	*Team anklicken
*Team anklicken	*Passwort	*Passwort
*Spielername angeben (z.B. 1)	*Spieler auswählen	*Select
*Passwort (z.B. 1)	*Trade	*Done
*Select	*Done	
*Done	*Spieler in Lines einfügen	

Tip zum sicheren Torerfolg:





Raptor

Ist es Euch auch schon mal passiert, daß in Apogees Edel-Shareware-Knaller Affen mit Kokosnüssen werfen, brave Milchkühe den Turbolaser schultern und niedliche Dinos in die Schußbahn trudeln? Nein? Dann solltet Ihr unbedingt den Tip von Adam Piohsek aus Kassel ausprobieren. Setzt einfach vor Spielstart mit dem DOS-Befehl DATE das Datum auf den 16.5.1994.

Mr. Nutz

Harald Reyinger aus Saarbrücken beliefert uns mit einem durchschlagenden Cheat.

In der Kartenansicht "Dont Panic" eingeben, was folgende Nebenwirkungen zur Folge hat:

F1 – F4 = freie Levelauswahl
Taste 1 – 3 = öffnet die Transporter
F5 = unendl. Leben
F7 = unendl. Juwelen
F9 = unendl. Bomben
Q = unendl. Sterne
A = aktiviert alle Fähigkeiten von Mr. Nutz

Ultima 8

Ole Begemann aus Detmold hat sich die Mühe gemacht, die gesamten Credits anzusehen und wurde nach zirka 15 Minuten mit einem weiteren Menüpunkt belohnt. – Mit Zitaten und Sprüchen der Programmiercrew von *Ultima 8*.

Helicopter Mission

Ein Herz für die grünen Jungs vom Bund beweist Marcus Berg aus Budenheim und hat folgende Levelcodes ermittelt:

1. Trainingsmission
2. Fallschirm
3. Sanitätsdienst
4. Konturenflug
5. Lufttransport
6. Luftrettung
7. Nothilfe



F14 Fleet Defender

Von Christian Armbruster aus Elchingen erreichten uns wertvolle Tips zur erfolgreichen Pilotenkarriere.

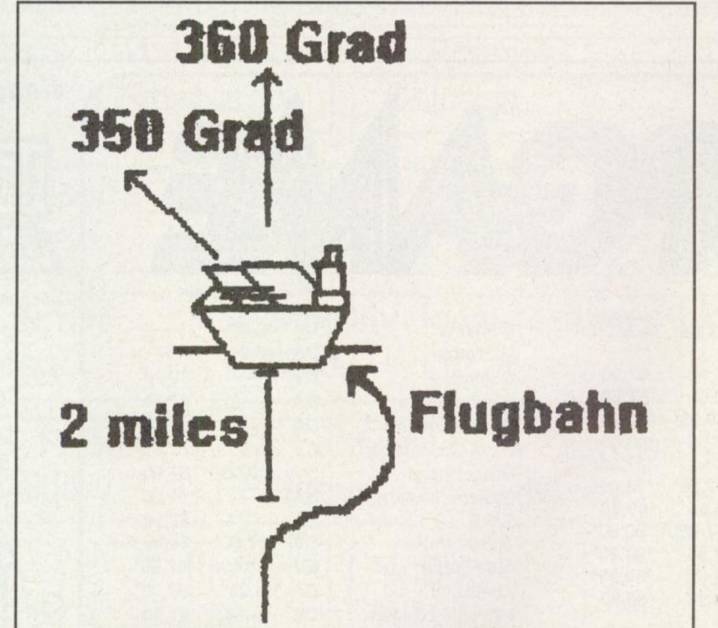
Allgemeine Flugmanöver

Die Landung ist schwierig, wenn auch nicht so sehr wie einem das Handbuch glauben machen will. Das Handbuch liefert eine gute Anleitung, verschweigt aber ein Problem. Der Carrier fährt zwar in Richtung 360°, das Landedeck liegt aber in Richtung 350°. Ihr könnt zwar auch in Richtung 360° landen, das LSO-Rating fällt dann aber dementsprechend niedrig aus. Um in richtiger Richtung zu landen, geht man am besten so vor:

Schaltet den Autopiloten ein, bis Ihr 2 Meilen vor dem Carrier seid. Das Landefeld liegt in Richtung 350°, d.h. Ihr solltet leicht östlich neben den Carrier halten, bis Ihr die Landebahn deutlich seht. Erst dann schwenkt Ihr auf die Landebahn ein und fordert Euer Landelicht. Wenn genug Treibstoff vorhanden ist, solltet Ihr auf das "Waveoff" des LSO achten und erneut anfliegen. Ansonsten verringert sich die LSO-Wertung und Ihr erreicht keine 4.0. Wichtig ist auch, daß Ihr möglichst auf dem Gleitstrahl "reitet" , um eine möglichst hohe Wertung zu erlangen. Habt Ihr wenig Treibstoff oder seid beschädigt, ist es egal wie Ihr reinkommt. Hauptsache, Ihr landet.

Zur Übung empfehlen sich die letzten 3 Missionen der gemischten Übungen (letztes Scenario) in der Oceania Campaign.

Ein kleiner Trick am Rande: Die Anleitung gibt an, daß der Hilfsmodus für die Landung nur im Trainingsmodus verfügbar ist. Das stimmt aber nicht. Mit Druck auf die E-Taste könnt Ihr jederzeit sicher landen. Das ist aber nicht sonderlich aufregend.



Luftkampf — BVR

Der Luftkampf außerhalb der Sichtweite (BVR) gliedert sich in drei Phasen: Suchen, Identifizieren, Abfangen. Dafür ist die Beherrschung des Radars unbedingt notwendig.

• Suchen

Zunächst auf der DDD-Anzeige das Radar aktivieren. Die Breite (Azimut) auf 65o und die Balken (Abtasttiefe) auf 2. festlegen. Die Reichweite sollte auf 200 stehen. Erscheinen keine Ziele, die Informationen der Hawkeye abfragen und in die entsprechende Richtung abdrehen (wenn Ihr auf einer Escort-Mission seid, nicht zu weit von den Maschinen entfernen). Wenn Ihr keine Ziele ausfindig machen könnt, ändert zunächst die Radarrichthöhe, dann die Abtasttiefe, bzw. die Abtastbreite.

Habt Ihr Kontakt, kommt Ihr in die Phase, die Ziele zu identifizieren und auf ihre Priorität überprüfen. Je nach Eurer Aufgabe kann die Priorität auf verschiedenen Zielen liegen.

• Identifikation

Das größte Problem ist, herauszufinden, um welche Art von Ziel (Jäger, Bomber, Aufklärer...) es sich handelt. Hier gibt es eine Möglichkeit zu schummeln. Schaltet Ihr in der DDD-Anzeige auf ein Ziel, könnt Ihr durch Druck auf F10 einen Blick darauf werfen. Dies funktioniert aber nur, wenn Ihr so nah seid (ca. 140 Meilen), daß Ihr aufschalten könnt.

Schon die DDD-Anzeige liefert eine Menge Daten, ohne daß Ihr aufschalten müßt und damit das Ziel warnen würdet. Zunächst könnt Ihr die ungefähre Höhe ermitteln, indem Ihr die Radarrichthöhe nach oben bzw. nach unten ändert. Ziele, die bei einer Richthöhenänderung verschwinden, liegen entweder über- oder unterhalb von Euch. Ziele, die eine hohe Richthöhe erfordern, sind zumeist hochfliegende Maschinen wie Aufklärer oder Bomber. Da aber auch Jäger in dieser Höhe fliegen können, sollte man noch die Annäherungsgeschwindigkeit überprüfen. Diese ergibt sich aus der Position der Ziele auf der DDD-Anzeige, wie sie im Handbuch erklärt wird. Ein hochfliegender Zielpunkt, der sich langsam bewegt (von Euch weg, oder auf Euch zu) ist mit hoher Wahrscheinlichkeit eine schwere Maschine (eigene Geschwindigkeit berücksichtigen !). Bewegt er sich schnell (egal auf welcher Höhe), ist es zumeist eine Jagdmaschine. Tieffliegende langsame Ziele sind zumeist ASW-Maschinen oder Hubschrauber. Auch eine grobe Filterung der Entfernung ist möglich, indem Ihr einfach die Abtasttiefe von 200 auf 100 oder 50 verringert. Die ungefähre horizontale Position ergibt sich aus der Position des Ziels auf der DDD-Anzeige. Nur sehr große Ziele sind auf 200 Meilen aufschaltbar. Jäger hingegen erst ab ca. 145 Meilen.

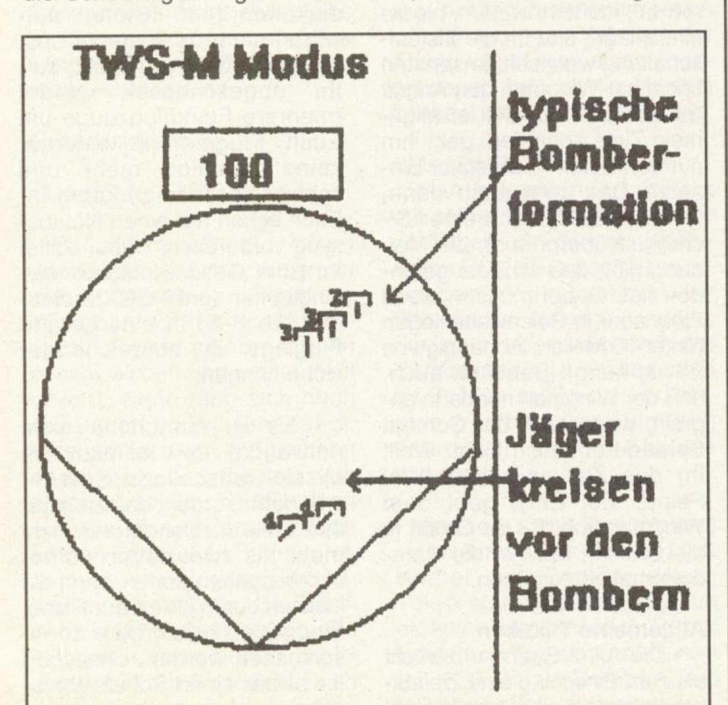
Für eine weitere Identifizierung sollte man nun auf die TID-Anzeige wechseln. Um eine taktische Analyse durch-

zuführen, geht man zunächst auf den RWS-Modus über. Es kann ein paar Sekunden dauern, bis Ziele auftauchen, deshalb nicht gleich weiterschalten. Hier kann man die Entfernung der Ziele und die horizontale Position sehr gut ablesen. Auch hier ist keine Aufschaltung nötig. Habt Ihr keine Phönixraketen an Bord, könnt Ihr nun aus der DDD-Anzeige heraus auf ein Ziel aufschalten.

Der TWS-Modus ist noch besser, um ein Ziel zu identifizieren und abzufangen. Er hat jedoch den Nachteil einer geringeren Reichweite. Hat man Phönixraketen an Bord, so sollte man sie aus diesem Modus abfeuern, da man nicht auf das Ziel aufschalten muß. Dabei ist der manuelle (TWS-M)-Modus vorzuziehen, da der Computer die Schußfolge lediglich nach der Entfernung der Ziele festlegt. Das nächste Ziel ist aber nicht immer das mit der höchsten Priorität. Man erhält ebenfalls weitere Daten über das/(die) Ziel(e), da auch ihre Flugrichtung mit angezeigt wird. So sind Ziele, die in großer Höhe kreisen mit großer Wahrscheinlichkeit Aufklärer, während Bomber die Richtung halten. Ziele, die in geringer Höhe vor hochfliegenden und geradeausgerichteten Zielen kreisen, sind zumeist Jägereskorten.

• Abfangen

In F-14 läuft jede Mission darauf hinaus, daß Ihr Flugkörper abfangen müßt. Habt Ihr die Ziele ausfindig gemacht und identifiziert (IFF-Check nicht vergessen), könnt Ihr sie abfangen. Dabei Prioritäten setzen. Bei einer Escort-Mission braucht Ihr nicht ein 120 Meilen-Ziel auf 3 Uhr anzugreifen, das mit 400 Knt. in 35000 Fuß Höhe fliegt, da es (wahrscheinlich ein Bomber oder Aufklärer) keine Gefahr darstellt. Habt Ihr Euch für ein Ziel entschieden, wartet und bringt Euch in Reichweite. Beachtet dabei, daß obwohl z.B. die Phönix eine Reichweite von 100 Meilen hat, ein Objekt, das sich 70 Meilen vor Euch bewegt, nicht getroffen werden kann, da der Rakete vorher der Sprit ausgeht. Wenn Euer Kontrahent bemerkt, daß eine Rakete abgeschossen wurde, dreht er zumeist sofort ab, um sich außer Reichweite zu bringen. Verlaßt Euch deshalb nicht darauf, daß eine Maschine, die auf Euch zufliegt, die-

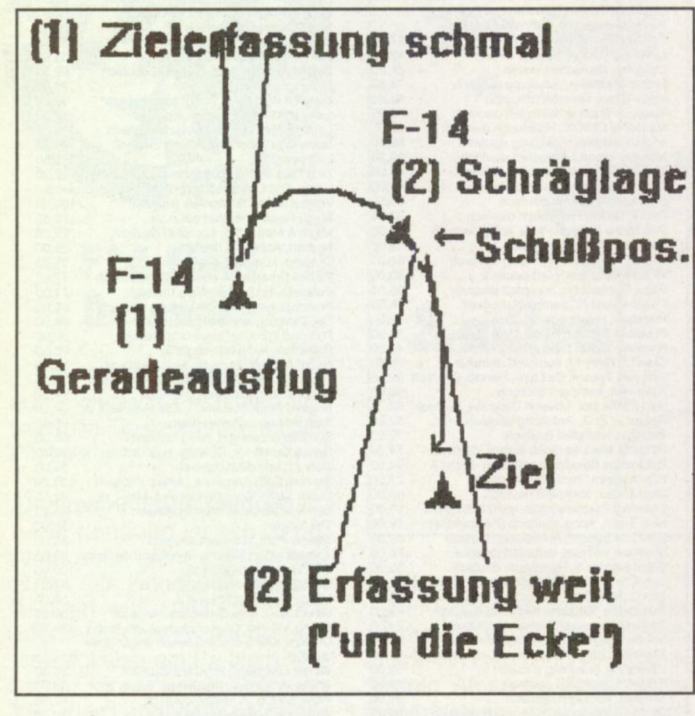


ses auch stur weiter tut. Eine sichere Abschußreichweite für die Phönix liegt um die 50-60 Meilen, für die Sparrow bei ca. 15-18 Meilen.

Luftnahkampf

Die F-14 ist keine Jagdmaschine. Sie ist nicht sehr wendig und beschleunigt nur unzureichend. Für den Nahkampf (man sollte ihn tunlichst vermeiden) sind die Sidewinder die erste Wahl. Bekommt Ihr von der Hawkeye die Nachricht, daß Euch ein Ziel näher als 8 Meilen ist, solltet Ihr auf den Zielvisier- bzw. den Burst-Modus umschalten. Der Burst-Modus eignet sich für alle Manöver, in denen Ihr nicht enge vertikale Kurven fliegen müßt. Der VSL-Modus ist dagegen gut dafür geeignet, um auf Gegner, die auf einer 4-5, bzw. 7-8-Uhr-Position liegen aufzuschalten, da er einen hohen, aber schmalen Abtastbereich hat.

In einer harten Kurve auf den Gegner zu legt man die F-14 schräg. Der nach oben hin abtastende Radarstrahl erfaßt den Gegner bereits dann, wenn die F-14 noch nicht auf ihn ausgerichtet ist. Man kann quasi um die Ecke aufschalten.



Ist der Feind in 6-Uhr-Position, empfiehlt sich bei hoher Geschwindigkeit ein Immelmann-Manöver, bei niedriger ein Split-S. Man kann auch versuchen, den Feind überschießen zu lassen, indem man plötzlich den Schub wegnimmt, gleichzeitig bremst und steil nach oben zieht. Dies ist aber gefährlich, da Gegner dann zwangsweise nahe an einen herankommt.

Wird man mit Raketen beschossen, cool bleiben. Zuerst auf den TWI schauen, um festzustellen, woher die Rakete kommt, anschließend den Jammer einschalten. Man dreht dann zunächst auf die Rakete zu, bis man Sichtkontakt hat. Dann folgt eine harte Wende in einem 90° Winkel von der Rakete weg, während der man Chaff, bzw. Flares ausklinkt.

Bei Langstreckenangriffen (Rakete wird aus mehr als 10 Meilen Entfernung abgeschossen) kann man versuchen, der Rakete davonzufliegen. Oft verliert die Rakete bei langen Strecken allein durch den Einsatz des Jammers und das Abwerfen von Chaffs die Aufschaltung.

Man sollte den Luftnahkampf aber ausgiebig im Scramble-Modus oder in den Übungsmissionen in Oceania üben.

Wingman-Taktiken

Der Wingman ist in F-14 besonders nützlich. Vor allem die Möglichkeit, ihn den Luftraum absuchen zu lassen ist besonders nützlich. Wollt Ihr Raketen sparen (wichtig!), könnt Ihr Ziele durch Übergabe an den Wingman von ihm bekämpfen lassen. Zunächst F2, dann F1. Ihr müßt aber warten, bis der Wingman seine Waffe abgefeuert hat (feuert er eine Sparrow ab, müßt Ihr warten, bis sie einschlägt), ehe Ihr die Zielaufschaltung wechselt, ansonsten bricht der Wingman den Angriff auf das Ziel ab. Soll er allgemein Ziele angreifen, gebt ihm nur den Befehl "Taktischer Einsatz". Das geht auch dann, wenn er Euch nach einer Sicherheitsüberprüfung die Meldung gibt, daß er Ziele gefunden hat. Dabei müssen diese Ziele aber in Reichweite liegen (unter 70 Meilen, Abhängig von Bewaffnung). Beachtet auch, daß der Wingman nur dann angreift, wenn er in der Combat Spread-Formation fliegt. Wollt Ihr das Ziel angreifen (Viel Feind, viel Ehr), gebt dem Wingman über F3 die Order, in die Cruise-, bzw. in die Paradeformation zu gehen.

Allgemeine Taktiken

• Die AA-7 Sparrow braucht bis zum Einschlag eine Zielaufschaltung. Das führt bei frontal anfliegenden Jagdflugzeugen zu Problemen, wenn diese ebenfalls eine Rakete abfeuern. Man kommt in das Dilemma, ausweichen zu müssen und damit die Aufschaltung zu verlieren (und die Sparrow) oder weiterzufliegen und zu hoffen, daß die Sparrow trifft, bevor man selbst getroffen wird und dann erst auszuweichen. Es ist reine Nervensache, im Zweifelsfall ist es aber besser abzudrehen, denn bereits ein Treffer kann die Mission beenden.

• Ob man einen Ausstieg bei F-14 überlebt, hängt im wesentlichen von der Fluggeschwindigkeit und der Fluglage ab. Bei hohen Geschwindigkeiten (400 Knoten aufwärts) sieht es schlecht aus. Wenn die Gefahr besteht, daß Ihr abgeschossen werdet (mehrere Feindflugzeuge um Euch, Flügelmann verloren, keine Munition mehr und schwer beschädigt) könnt Ihr Euch schon auf einen Notausstieg vorbereiten. Dabei solltet Ihr Eure Geschwindigkeit verlangsamen (unter 300 Knoten) und die F-14 in eine gerade Fluglage in ausreichender Höhe bringen.

• Es ist manchmal nicht notwendig, daß Ihr aktiv die Mission abschließt. Sollt Ihr z.B. dafür sorgen, daß Bomber ihre Ziele erreichen und nicht mehr als zwei davon vorher verlorengehen dürfen, kann die Mission durch Hilfe freundlicher Flugzeuge erfolgreich abgeschlossen werden, ohne daß Ihr selber einen Schuß abfeuert.

• Hat Euer Wingman keine Munition mehr oder meldet er Schäden, schickt ihn besser heim. Wenn Ihr ihn verliert, ist er für den Rest der Campaign nicht mehr verfügbar. Gerade wenn bereits andere Piloten bei Einsätzen gefallen sind, ist jede Besatzung äußerst wertvoll.

• Vorsicht vor den Landehinweisen des LSO bezüglich der Anfluggeschwindigkeit. Er fordert oft "Reduce Speed". Folgt Ihr brav diesen Anweisungen "stallt" die Maschine fast immer. Bleibt lieber etwas über der Mindestgeschwindigkeit (ca.120 Knoten). Es ist besser, durchstarten zu können, als in den Flugzeugträger zu knallen und die erfolgreiche Mission so abzuschließen.

• Benutzt die Bordkanone für langsame Feindflugzeuge wie Bomber oder Aufklärer. Ihr könnt so Eure Raketen für die wendigeren Jäger aufsparen. Darüber hinaus ist die Bordkanone im Bereich ab 2 Meilen eine mächtige Waffe.

• Wenn möglich, solltet Ihr immer eine, besser zwei Raketen für den Heimweg aufsparen, um möglichen Überraschungen wirksam entgegentreten zu können. Ansonsten kann eine erfolgreiche Mission doch noch in einem Mißerfolg enden.

Pacific Strike

Origins pazifischer Strike Commander-Nachzieher stellte für Sven Flickinger und Andreas Lahm aus Zweibrücken keine Probleme dar.

Grundtaktiken

• Dogfight

Bei Jägern sollte man einen auswählen und den Wingman auf ihn ansetzen. Wenn der Wingman auf ihn feuert, versucht er nur, seinen Kugeln auszuweichen und achtet nicht darauf, wenn man sich noch zusätzlich an ihn dranhängt. Man sollte nach Möglichkeit versuchen, den Gegner von hinten zu erwischen, denn von vorne wird zurückgeschossen und an den Seiten hat man es schwer, das Flugzeug ins Visier zu bekommen. Bei Bombern sollte man ebenfalls den Wingman vorschicken, da er das Feuer der Gunner auf sich zieht. Bomber sind von hinten leicht zu erwischen, da sie keine Ausweichmanöver unternehmen.

• Torpedierung

Hier sollte man sich per Target View zuerst vergewissern, ob man auch das richtige Ziel angepeilt hat. Wenn dem so ist, sollte man entgegen der im Handbuch empfohlenen Methode mit Vollgas darauf zufliegen. Wenn man ungefähr 100 Fuß vor dem Ziel ist, sollte man den Torpedo abwerfen.

• Bombardierung

Bei Schiffen sollte man den Zielanflug ungefähr in einem 45°-Winkel zur Wasseroberfläche vornehmen. Man sollte kurz vor den Bug des Schiffes zielen, da sich das Objekt noch bewegt. Bei Landzielen geht es fast genauso, nur daß man hier keine Bewegungen mit einbeziehen muß.

Zum Spiel

• Mission 1 (Pearl Habour)

Schon während man aufsteigen will, bombardieren mehrere Vals den Stützpunkt. Diese soll man schleunigst runterholen, bevor sie noch mehr Schaden anrichten. Am nächsten Waypoint muß man die USS Nevada vor ein paar Torpedobombern beschützen. Hat man dies geschafft und will zu seinem Stützpunkt zurückkehren, entdeckt man dort schon wieder ein paar Vals bei der Arbeit. Wenn man diese abgeschossen hat, ist die Mission beendet und man kann landen.

• Mission 2 (Taroa)

Man bekommt den Auftrag mit seiner Wildcat nach Tarao zu fliegen, um dort ein japanisches Flugfeld in Asche zu verwandeln. Wenn man dort eintrifft, warten schon 3 Claudes, die man aber während der Bombardierung nicht beachten muß. Man muß nur die Hangars zerstören und kann sich dann noch um die Claudes kümmern.

• Mission 3 (Japanese Waters)

Die Armee will von der USS Hornet aus Bomber gegen Tokyo starten lassen. Da nun plötzlich japanische Patrol Boats im Weg sind, muß man mit 100 Pfund Bomben und MGs bewaffnet aufsteigen, um diese zu vernichten. Das erste kreuzt direkt vor der Flotte und man kann es schon beim Aufsteigen erspähen.

Das zweite ist am ersten Waypoint, das dritte zusammen mit einem Aufklärer bei der Flotte und das vierte am zweiten Waypoint.

• Mission 4 (Coral Sea)

Hier muß man mit einer Devastor einen Transport torpedieren. Kurz vor dem Zielgebiet tauchen 2 Rufes auf, die man aber vorerst nicht beachten- und per Time Burst weiter aufs Ziel zuheizen sollte. Wenn der Transport versenkt ist, kann man sich noch um die Rufes kümmern.

• Mission 5 (Coral Sea)

Man bekommt den Auftrag, 2 japanische Flugzeugträger anzugreifen und zu versenken. Diese Mission muß man in einer Dauntless mit einer 1000-Pfund-Bombe fliegen. Wenn man an dem Punkt ankommt, an dem die Träger vermutet worden sind, findet man zunächst gar nichts. Dann wird man von der USS Enterprise aufgefordert, zu einem alternativen Waypoint zu fliegen (einfach Autopilot einschalten). Dort angekommen, findet man nur einen Träger, den man mit einer gut plazierten 1000-Pfund-Bombe ausschalten sollte. Zwischendrin wird man noch von 2 Zeros genervt, mit denen man sich allerdings nicht einlassen sollte, da man eben nur in einem Bomber sitzt.

• Mission 6 (Coral Sea)

In dieser Mission soll man mit einer Wildcat auf Kampfpatrouille gehen. Am ersten Waypoint findet man 3 Zeros und 3 Vals, welche man so schnell wie möglich abschießen sollte. Bei der USS Lexington tauchen zuerst 3 Claudes auf und wenn man diese erledigt hat, kommen noch 2 Kates.

• Mission 7 (Coral Sea)

Diesmal wird man beauftragt, einen japanischen Flugzeugträger zu versenken. Wenn man schon Leutnant ist, sollte man besser in einer Devastor als in einer Dauntless fliegen. Dort angekommen trifft man auf 2 Zeros, die man dem Jagdschutz überlassen sollte. Nun kann man sich dem Träger widmen. Ein gut plazierter Torpedo sollte den Träger versenken. Auf dem Rückweg trifft man noch auf eine Kate und eine Val, die man ebenfalls dem Jagdschutz überlassen sollte.

• Mission 8 (Midway)

Hier bekommt man den Auftrag, mit einer Wildcat eine Patrouille über Midway zu fliegen. Wenn man am Intercept Point angelangt ist, tauchen sofort 2 Zeros und eine Val auf. Wenn man diese erledigt hat, bekommt man es bei Midway zuerst mit 2 Kates und dann noch mal 3 Kates zu tun. Später begegnet man noch einer Zero und einer Kate, danach wieder einer Zero und zum Schluß noch 2 Vals.

• Mission 9 (Midway)

Schon auf dem Hinweg trifft man auf eine Zero, die man am besten dem Jagdschutz überläßt. Dort angekommen, begegnet man dann noch mal 3 Zeros. Nachdem die Zeros erledigt sind, sollte man einen der Träger mit einem Torpedo versenken und die anderen der Staffel überlassen.

• Mission 10 (Midway)

Diese Mission ist eigentlich recht einfach. Wenn man bei der USS Yorktown angekommen ist, muß man nur 2 Kates und 2 Zeros vom Himmel holen. Dann ist die Mission schon beendet.

• Mission 11 (Midway)

Wieder einmal wird man beauftragt, einen Flugzeugträger-Verband der Japaner anzugreifen. Auf halber Strecke zum Waypoint wird man schon von 2 Zeros belästigt, die man aber mit Hilfe der Wingmans schnell abgeschossen hat. Am ersten Waypoint findet man dann einen Zerstörer. Nachdem man diesen erledigt hat, geht es weiter zum zweiten Zielpunkt, wo man den Träger und seine Begleiter findet. Den Träger kann man nur versenken, indem man die ganze Staffel auf ihn ansetzt und auch noch selbst kräftig mithilft.

• Mission 12 (Guadalcanal)
Hier muß man nur die Landungstruppen vor ein paar Betys beschützen. Die ersten 2 findet man zusammen mit 2 Zeros am vierten Patrol Point. Die anderen 2 findet man in Begleitung von 3 Zeros am fünften Patrol Point.

• Mission 13 (Guadalcanal)
In dieser Mission muß man in einer Avenger einen leichten Träger torpedieren. Wenn man dort ankommt, wird man gleich von 3 Zeros begrüßt, die man aber links liegen lassen sollte. Ein Torpedo müßte für diesen Träger reichen.

• Mission 14 (Guadalcanal)
Wieder einmal muß man einen Träger versenken. Zwischen Nav1 und Nav2 trifft man auf 6 Kates, die man vom Jagdschutz abschießen lassen sollte. Bei Nav2 sind es eine Kate und 3 Zeros als Begleitung. Den Träger findet man dann bei Nav4. Diesen kann man ebenfalls mit einem Torpedo ausschalten und dann heimfliegen.

• Mission 15 (Guadalcanal)
Auf halbem Weg trifft man schon auf 2 Rufes, die man dem Heckschützen überlassen sollte. Bei den Transports, die es zu versenken gilt, sind es wieder 2 Rufes. Einen der Transports kann man selbst übernehmen, die anderen sind für die Staffel. Während die Staffel sich über die Transports hermacht, sollte man noch die Barges versenken. Am zweiten Punkt soll man noch mehr Barges versenken. Man wird dabei lediglich von einer Rufe und 3 Zeros belästigt.

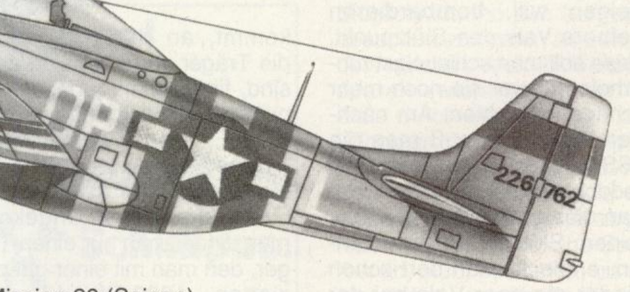
• Mission 16 (Bougainville)
Am Ziel angekommen, macht man auch schon gleich Bekanntschaft mit 2 Zeros. Die Barges sollte man mit dem Maschinengewehr bearbeiten, den Zerstörer den Wingmans überlassen und den Flugzeugträger selbst übernehmen. Wenn man dann noch das Airfield auf Bougainville und die umliegenden Ziele zerstört hat, kann man sich auf den Rückweg machen, wo man noch eine Emily runterholen darf.



• Mission 17 (Rabaul)
Diesmal wird man direkt in den Hafen von Rabaul geschickt, um dort eine gerade zusammengestellte Flotte zu zerschlagen. Auf dem Hinweg muß man noch eine Emily abschießen. Am Ziel angekommen, darf man wie immer einen selbst übernehmen und den Rest den Wingmans überlassen. Auf dem Rückweg begegnet man dann noch 3 Zeros, die man dem Jagdschutz überlassen sollte.

• Mission 18 (Tarawa)
In dieser Mission muß man die Marines bei ihrem Angriff unterstützen. Bei den Bunkern sollte man Raketen oder Bomben benutzen und bei den übrigen Zielen die MGs.

• Mission 19 (Eniwetok)
Auch dieses Mal muß man die Marines unterstützen. Beim Runway bekommt man es diesmal mit einer Claude und 2 Zeros zu tun. Für den Bodenangriff gilt dasselbe wie bei der letzten Mission. Bomben und Raketen für Bunker und Tanks und die MGs für den Rest.



• Mission 20 (Saipan)
In dieser Mission gilt es, die Flugplätze auf Saipan unschädlich zu machen. Man sollte in dieser Mission mit allen Waffen sehr sparsam umgehen, da man ja mehrere Ziele anfliegen muß. Außerdem begegnet man bei jeder Airbase 2 Zeros.

• Mission 21 (Saipan)
Hier starten die Japaner einen Angriff auf die USS Enterprise und man muß versuchen, diese Offensive zu vereiteln. Zuerst soll man 5 Zeros abschießen. Danach trifft man noch auf 4 Jills und 1 Zero und zu guter Letzt noch auf 4 Judys.

• Mission 22 (Saipan)
Heute soll man japanische Flugzeuge an 3 verschiedenen Airbases vernichten. An der ersten Airbase reicht es, wenn man nur die gelandeten Flugzeuge abschießt, an der zweiten muß man die gestarteten Flugzeuge und alle Bodenziele zerstören und an der letzten muß man sowohl die am Boden stehenden als auch die Flugzeuge in der Luft vernichten.

• Mission 23 (Saipan)
In dieser Mission muß man die flüchtende japanische Flotte zerschlagen. Am Ziel angekommen, warten auch schon 3 Zeros, die man dem Jagdschutz überlassen sollte. Um die Mission zu erfüllen, muß man den großen Carrier versenken.

• Mission 24 (Lyte)
Zum Schutz der Flotte muß man diesmal das Airfield bei Cebu zerstören. Diese Mission fliegt man am besten in einer Corsair oder einer Hellcat, da man außer den Bodenzielen auch Jäger abschießen muß. Mit diesen Flugzeugen dürfte es kein Problem sein, die 2 Georges und die 2 Zeros abzuschießen.

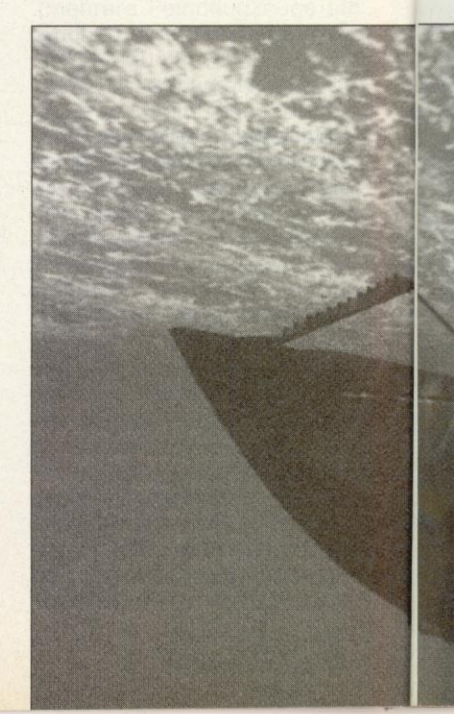
• Mission 25 (Lyte)
Dieses Mal wollen die Japaner die Enterprise angreifen. Zuerst kommen 2 Georges und 3 Judys und dann noch 4 Zeros. VORSICHT! Einige der Piloten könnten zu Kamikazepiloten werden.

• Mission 26 (Lyte)
Die Japaner haben es mit einer Flotte (ohne Luftschutz) auf amerikanische Transports abgesehen. Man muß nur das Flaggschiff dieser Flotte zerstören, und dann ist die Mission erfüllt. Dazu braucht man allerdings die Unterstützung der ganzen Staffel.

• Mission 27 (Lyte)
Eine japanische Flotte ist der USS Enterprise zu nahe gerückt. Der Auftrag besteht darin, daß man diese Flotte zerstört. Diese Mission ist aber gar nicht so schwer wie sie sich anhört, denn man muß nicht alle Schiffe vernichten.

• Mission 28 (Iwo Jima)
Da die Marines auf Iwo Jima nicht mehr weiterkommen, muß man ihnen mal wieder unter die Arme greifen. Auf dem Hinweg begegnet man schon 3 Zeros, die aber eigentlich kein Problem darstellen sollten. In den beiden Zielgebieten muß man jeweils die Bunker mit Raketen und Bomben vernichten. Auf dem Heimweg trifft man noch auf 4 Kamikazeflieger, die man besser abschießen sollte, bevor sie sich auf die USS Enterprise stürzen.

• Mission 29 (Okinawa)
Wieder einmal soll man eine japanische Flotte davon abhalten, die TF 17 anzugreifen. Wenn man bei der Flotte angekommen ist, sollte man der Staffel den Befehl geben, eines der Schiffe anzugreifen, derweil man sich selbst um eines der anderen kümmert. Wenn man genügend Schiffe versenkt hat, kann man zurückfliegen.



• Mission 30 (Okinawa)
In dieser Mission muß man mal wieder die Flotte beschützen. Zuerst vor 3 Betys die Barkas im Schlepp haben, danach vor 4 Judys und dann wieder vor 2 Betys mit Barkas. Zum Schluß kommen noch 4 Franks.

• Mission 31 (Okinawa)
Die US Marines brauchen auf Okinawa die Hilfe der USS Enterprise. Daher bekommt man die Befehle am ersten Waypoint, die Bunker zu vernichten, am zweiten, die Betys runterzuholen und auf dem Rückweg, die Kamikateboote zu zerstören.

• Mission 32 (Japan)
Da der Diktator Tojo der einzige ist, der dem Frieden im Wege steht, muß man ihn und sein Hauptquartier in die Luft jagen. Zuerst trifft man auf eine Emily und dann noch auf mehrere Zeropatrouillen. Das Hauptquartier zerstört man am besten mit einer Napalm-Bombe oder Raketen.

Wenn man diese Mission heil überstanden hat, kann man sich in aller Ruhe den Abspann ansehen.

SSN-21 SEAWOLF

Hubertus Simonsberger aus Harsefeld ist mit Electronic Arts U-Boot-Simulation formschön abgetaucht. Hier sein Logbuch:

Kampftaktiken gegen Schiffe

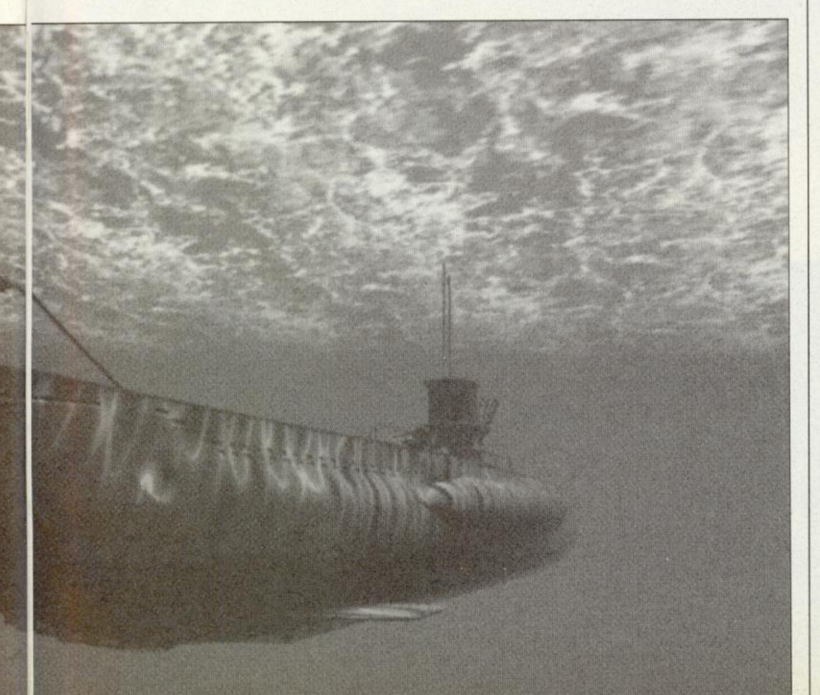
Die Schiffe bedeuten im allgemeinen keine Gefahr. Die WAKE-Torpedos finden relativ sicher ihr Ziel, es sei denn, es geht ihnen der Saft aus. Die HIGH-SPEED- und LONG-RANGE-Torpedos sind für Schiffe viel zu schade, weil nur diese Torpedos gegen U-Boote einsetzbar sind. Die Wasserkameras sind hervorragend, denn mit ihnen kann man erkennen, ob ein Schiff versenkt oder nur beschädigt wurde.

Jede HARPOON oder TOMAHAWK reicht, um ein Schiff zu versenken, deswegen würde ich sie nur gegen große Schiffe wie die Kirov, Kiev oder Slava einsetzen: halbe Geschwindigkeit, Angriffstiefe oder Periskoptiefe, zielen, feuern und den Gegner absaufen lassen. Führte man den Angriff in Periskoptiefe aus, sollte man nach dem Angriff sehr schnell wieder abtauchen, oder man taucht für immer. Achtung: Jeder Raketenangriff verrät die Position der Seawolf. Seid also auf Torpedos vorbereitet!

Kampftaktiken gegen U-Boote

Das Wichtigste bei U-Boot-Angriffen ist die Lautlosigkeit. Sollten die U-Boote auf einen zukommen, hält man die Maschinen an und wartet, bis sie in Schußweite sind. Wenn man an die Boote heranfahren muß, dann nie schneller als mit der langsamsten Geschwindigkeit. Nur wenn man direkt hinter dem U-Boot fährt, kann man auf halbe Geschwindigkeit gehen, denn auf Geräusche von hinten reagieren die U-Boote nicht besonders gut.

Gegen die U-Boote würde ich nur die HIGH-SPEED-Torpedos benutzen, weil die LONG-RANGE-Torpedos viel zu langsam sind, und die Gegner ihm schnell ausweichen können. Mit fast 100%iger Sicherheit trifft man die Boote, wenn man a) auf gleicher Tiefe ist, b) der Gegner direkt auf



einen zufährt oder man ihm hinterherfährt und c) etwa 0.5 Meilen entfernt ist. Torpedos, die von der Seite auf andere U-Boote abgeschossen werden, können leicht von diesen abgewehrt werden.

Die meisten U-Boote werden mit zwei Treffern versenkt, deswegen schieße ich die Torpedos paarweise. Nur die großen Delta- und Typhoon-Boote brauchen meistens drei Treffer. Das SEA-LANCE-Torpedo benutze ich nur gegen U-Boote, wenn es eilig ist, wie zum Beispiel bei Bewachungsaufträgen.

Das gefährlichste U-Boot ist das Alfa, denn es ist so schnell und wendig, daß es vielen Torpedos davonfährt.

Hubschrauber

Sie sind die gefährlichsten Gegner für die U-Boote. Wenn sie entdeckt worden sind, dann hilft nur noch tiefes Abtauchen und verschwinden. Und Torpedos lassen auch nicht lange auf sich warten.

Sonar

Grundsätzlich sehr langsam fahren und das Schleppsonar ausgefahren lassen. Wird man entdeckt, sollte man das Schleppsonar einfahren und schneller werden. Nun kann man auch ruhig das Aktive-Sonar benutzen. Nun mit hoher Geschwindigkeit versuchen, sich hinter das gegnerische U-Boot zu setzen und dabei die Torpedos zu laden und zu feuern. Sollte die Identifizierung fehlen, dann gebt den richtigen Code für die Identifizierung ein.

Das Aktive-Sonar auch dann benutzen, wenn man längere Zeit nichts entdecken kann, man sollte dann aber stehen und horchen.

Aber merke: Jedes 'Ping' verrät die Position und wird mit einem Torpedo bestraft.

Torpedos

Solange ein Torpedo noch am "Draht" hängt, läßt er sich lenken, aber wenn der "Draht" reißt, dann kann es passieren, daß sich der Torpedo auf Sie zufährt, wenn er sein vorheriges Ziel nicht findet. Dann droht auch von den eigenen Torpedos Gefahr! Möglichst nur die Torpedos fluten, die auch in sehr kurzer Zeit abgefeuert werden! Und nur auf Gegner, die auch als Feinde identifiziert wurden. Torpedos sollten nur geflutet werden, wenn sie in sehr kurzer Zeit benutzt werden. Wenn die Torpedos geflutet worden sind, und Sie wollen sie wieder entladen, sind sie verloren! Deswegen Torpedos nur laden, und nicht fluten, wenn man in kurzer Zeit schießen will.

Torpedos ausweichen

Früher oder später kommt man in die Lage, daß man Torpedos ausweichen muß. Je schneller Sie dabei fahren, desto besser, aber auch lauter. Mit der Seawolf kann man viel schärfere Kurven fahren, als der Torpedo lenken kann. Bei Höchstgeschwindigkeit kann die Seawolf einem Torpedo fast davonfahren, aber achten Sie auf die Kühlung Ihres Reaktors!

Sie sollten dafür sorgen, daß Ihr Schleppsonar eingezogen ist. Man muß den Torpedo so lange austricksen, bis er keinen Sprit mehr hat. Am besten versuchen Sie, hinter den Torpedo zu kommen, denn da kann er Sie nicht orten. Die Torpedos, die einen von hinten erfassen, sind am einfachsten abzuwehren. Das Timing ist dabei sehr wichtig. Hier die drei Grundmanöver, aus denen sich alle anderen Ausweichtaktiken zusammensetzen lassen:

Sind es mehrere Torpedos, dann sollte man denen ausweichen, die sehr nahe sind und dann auf den nächsten achten. Mit ein wenig Übung kann man sehr einfach fünf oder sechs Torpedos gleichzeitig ausweichen.

Die NOISMAKER sollten nur im Notfall eingesetzt werden, aber auch dann sollte man scharfe Kurven fahren.

Mission

Damit man weiß, was einen so erwartet, habe ich für jede Mission die Gegner aufgeschrieben, die ich abgeschossen oder entdeckt habe, um die Mission zu erfüllen. Kleinere Abweichungen sind von Mission zu Mission möglich. Die Tips sind so ausgelegt, daß man nur wenigen gegnerischen Torpedos ausweichen muß. Wenn man allerdings in der Lage ist, locker fünf bis sechs Torpedos auf einmal auszuweichen, kann man auch viel riskanter und schneller die Missionen erfüllen; man sollte sich aber nicht zu lange damit aufhalten, den Torpedos auszuweichen, sondern beim Ausweichen versuchen, anzugreifen. Man hat nur eine begrenzte Zeit von 3 Stunden (Zeit im Spiel).

• 1 Ivan Marches
2 Typhoon SSBN

Schleppsonar ausfahren, auf etwa 600-800 ft. tauchen und horchen, und siehe da, da sind sie!

• 2 Duckshoot
5 Koni FF
2 Cargo Ship
4 Oil Tanker
1 Supply Ship Type 1

Hier kann auf alles geballert werden, was nicht als freundlich identifiziert wird (grün). Ich würde die Konis als erstes versenken.

• 3 Deja Vu
1 Krivak I FFG
1 Krivak II FFG
1 Kiev CV
2 Sovremenny DD
1 Ivan Rogov
4 Oil Tanker
1 Supply Ship Type 1
2 Supply Ship Type 2
2 Typhoon SSBN

Hier sind die beiden Typhoons am gefährlichsten. Ich schlage zwei Möglichkeiten vor. Entweder ein reiner Torpedoangriff, oder wenn es einem gelingt, als erstes die Typhoons zu versenken, die großen Schiffe wie die Kiev und die Krivaks mit Raketen zu versenken. Aber man sollte dafür sorgen, daß zumindest ein Kriegsschiff mit Torpedos versenkt wurde, bevor man die Raketen steigen läßt. Sonst muß man wieder den Torpedos ausweichen.

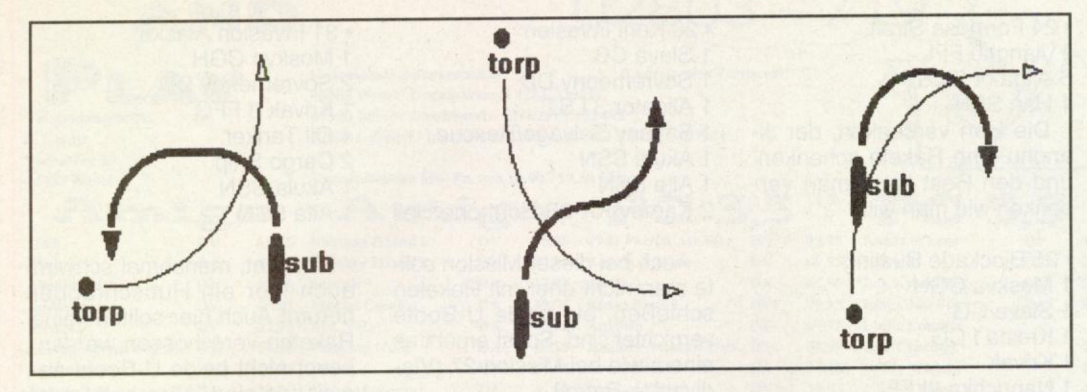
• 4 Backyard Boomers
1 Delta I SSBN
1 Delta II SSBN
1 Yankee SSBN
1 Victor I SSN

Laßt die Finger vom aktiven Sonar! Zuerst sollte man versuchen, die beiden Deltas und die Yankee zu versenken.

• 5 Convoy Duty
1 Echo II SSGN
1 Charlie SSGN

Wenn man die Mission schnell erledigen will, den aktiven Sonar klingeln lassen, und





sich bei den Ausweichmanövern den U-Booten nähern. Schleppsonar einziehen! Mit weiteren Pings den Kurs der U-Boote bestimmen und aus kurzer Distanz (0,7-0,5 Meilen) feuern. Wenn man Zeit hat, sollte man sich anschleichen.

• 6 Battle Royale
1 Delta I SSBN
1 Victor I SSN
1 Victor II SSN
1 November SSN
1 Kilo SS

Hier sollte als erstes die Delta versenkt werden, und die Kilo als letztes, weil man eventuell zum aktiven Sonar greifen muß, um sie zu finden. Die Victors würden sich sonst bedanken.

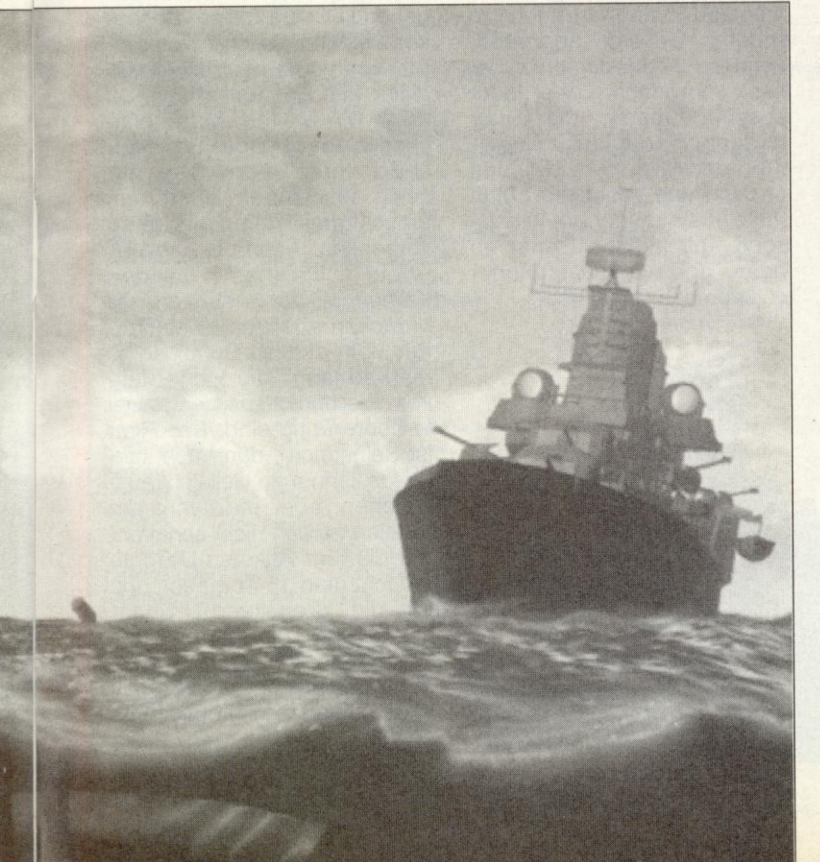
• 7 Archangel Vigil
1 Kiev CV
1 Kirov CGH
1 Slava CG
1 Kresta I CG
1 Kynda CG
2 Aligator 3 LST
2 Ivan Rogov LPD
2 Sayany Salvage/Rescue

Hier würde ich zwei Kriegsschiffe mit Torpedos versenken und die anderen mit Raketen berieseln. Der Rest ist dann kein Problem. Die Kamera läßt sich hier gut einsetzen.

• 8 Chilly Reception
1 Typhoon SSBN
1 Delta III SSBN
1 Delta II SSBN
1 Delta I SSBN
1 Victor I SSN

Finger weg vom Ping, denn ein Ping = 4 Torpedos! Hier sollte man sich nur heranschleichen und aus kurzer Distanz feuern. Außerdem die "Kampftaktiken gegen U-Boote" berücksichtigen!

• 9 North Sea Melee
1 Slava CG
1 Sovremenny DD
1 Krivak I FFG
1 Krivak II FFG



Hier sollte man aufpassen, keine britischen Schiffe zu versenken. Ansonsten: Vier Schiffe möchten vier Raketen.

• 10 Thread the Skag
1 Krivak I FFG
1 Krivak II FFG
2 Nanuchka III FFL
2 Mirka III FFL
1 Alligator 3 LST
1 Savany Salvage/ Rescue

Die Raketen sind nützlich! Denn wenn man die Kriegsschiffe versenkt hat, können nicht mehr viele Torpedos kommen. Der Rest ist Torpedofutter.

• 11 Sweden Bound
2 Aligator 3 LST
2 Sayany Salvage/ Rescue
4 Ivan Rogov LPD
1 November SSN
1 Victor II SSN

Hier sollte man sich so lange ruhig verhalten und die Schiffe mit Torpedos angreifen, bis man die U-Boote gefunden hat, denn sie sind am gefährlichsten.

• 12 Baltic Duty
5 Sovremenny DD
2 Alligator 3 LST
2 Sayany Salvage/Rescue
1 Moskva CGH
1 Charlie SSGN

Hier sollte man keinen Raketenangriff starten, bis die Charlie versenkt ist. Die Sovremennys ruhig mit Torpedos den Meeresgrund küssen lassen.

• 13 Channel Purge
1 Victor II SSN
1 Echo II SSGN
1 November SSN
1 Victor III SSN

Vorsicht, schießt nicht auf freundliche U-Boote, denn die versenken auch mindestens ein U-Boot, daß man selber nur in den Genuß von dreien kommt.

• 14 A Med Cruise
2 Kilo SS
1 Victor II SSN
1 Victor I SSN

Erst die beiden Victors versenken, bevor man die Pings aussendet. Und auch hier wieder: Sich beim Torpedoausweichen dem Gegner nähern und ihn aus kurzer Distanz abschießen. Für die Identifizierung kann man dann auch schnell den Code eingeben.

• 15 Adriatic Detour
1 Kirov CGH
1 Mirka II FFL
1 Kresta I CG
1 Kresta II CG
1 Ivan Rogov LPD
1 Kamov KA-25 Hormone Heli

Hier sollte man erst dann mit Raketen schießen, wenn schon mindestens ein Schiff versenkt wurde. Vorsicht, die Hubschrauber sind schnell. Man sollte nur mit eingezogenen Schleppsonar Raketen abfeuern, denn Sicherheit geht vor.

• 16 Aegean Dogfight
1 November SSN
1 Victor II SSN
1 Victor III SSN
1 Kilo SS

Wie immer, die Kilo-SS sollte man als letztes versenken, aber wenn sie einem direkt vor die Nase kommt, draufhauen!

• 17 Dardanelle Duty
1 Moskva CGH
1 Slava CG
1 Kynda CG
1 Sovremenny DD
1 Nanuchka III FFL
4 Cargo Ships
1 Victor II SSN
1 Victor III SSN
2 Kamov Ka-25 Hormone Heli

Finger weg vom aktiven Sonar, sonst sind die Hubschrauber alarmiert. Hier sollten Sie so lange auf die Raketen verzichten, bis beide U-Boote vernichtet sind und auch nur vier Schiffe übrig sind. Ihre Torpedos werden es Ihnen danken.

• 18 Barbary Pirates
4 Foxtrot SS

Wenn man Glück hat, findet man sie, wenn aber nicht, dann hilft nur das Risiko. Anhalten, Schleppsonar einfahren und Ping. Nun sollte man sich ein U-Boot aussuchen und Gas geben. Mit mehreren Pings den Kurs feststellen, Torpedos ausweichen und aus kurzer Distanz feuern. Das sollte man

so lange wiederholen, bis auch die letzte Foxtrot das Zeitliche segnet.

• 19 Suez Dodge
2 Victor II SSN
1 Alfa SSN

Die U-Boote sind auch ohne aktives Sonar zu finden. Man sollte versuchen langsam und leise hinter die Alfa zu kommen und aus kurzer Distanz zu versenken, denn die Alfa ist der gefährlichste Gegner nach den Hubschraubern.

• 20 Red Sea Run
1 Victor III SSN
1 November SSN

Diese Mission ist sehr schwierig, weil man die Schiffe beschützen soll, die U-Boote aber schnell anfangen zu feuern. Hier würde ich den aktiven Sonar klingeln lassen, beide SeaLance auf das eine U-Boot abfeuern und auf das andere mit voller Geschwindigkeit zufahren. Das Schleppsonar sollte eingezogen werden. Auch hier heißt es wieder: Sonar klingeln lassen und beim Torpedoausweichen angreifen! Sollte das andere U-Boot noch nicht versenkt sein, dann muß man eben auch dahin rasen. U-Boote , die ihren Torpedos ausweichen, haben nun andere Sorgen, als die Schiffe anzugreifen.

• 21 Secret Service
1 Victor SSN
6 Oil Tanker

Dies ist wieder eine Mission, die keinerlei Probleme macht.

• 22 Iran Busting
4 Kilo SS
1 November SSN

Hier sollte man versuchen, die November zu versenken und dann geht man wie bei Mission 18 (Barbary Pirates) vor.

• 23 Indian Ocean Melee
1 Moskva CGH
1 Slava CG
1 Kresta II CG
1 Sovremenny DD
1 Alfa SSN

Das Alfa-U-Boot sollte wenn möglich als erstes versenkt werden, zumindest wenn man die Raketen bevorzugt, ansonsten aber lieber die sicheren Torpedos nehmen.

• 24 Formosa Strait
1 Jianghu FFL
6 Aligator 3 LST
1 Han SSN

Die Han versenken, der Jianghu eine Rakete schenken, und den Rest kann man versenken wie man will.

• 25 Blockade Busting
1 Moskva CGH
1 Slava CG
1 Kresta I CG
1 Krivak
1 Nanuchka III FFL

Manchmal gurkt hier auch ein Hubschrauber herum, der aber so weit entfernt ist, daß es zu spät ist, bevor er da ist. Zwei Schiffe versenken und den Rest mit Raketen besudeln.

• 26 Evacuation
2 Han SSN
2 Jianghu FFL

Dieses ist auch wieder eine eklige Bewachungsmission. Die beiden Schiffe sofort mit Raketen versenken, bevor sie auch nur auf die Idee kommen zu feuern. Die beiden Hans habe ich mit den aktiven Sonar festgenagelt, wie bei Mission 20 (Red Sea Run).

• 27 Vladivostok Patrol
1 Sayany Salvage/Rescue
1 Alligator 3 LST
1 Mirka II FFL
2 Sovremenny DD
1 Kresta II CG
1 Krivak II FFG
1 Kirov CGH
2 Alfa SSN
2 Kamov KA-25 Hormone Heli

Nur nicht auf die Idee kommen, den aktiven Sonar oder die Raketen zu benutzen!. Solange die Alfas herumdüsen, nur mit Torpedos angreifen, denn andernfalls wird man von den Alfas und den Hubschraubern auseinandergenommen! Erst wenn die Alfas weg sind, und nur noch vier Schiffe übrig, sollte man die Raketen benutzen. Aber dann sofort abtauchen und verschwinden, bevor die Hubschrauber da sind!

Hier kann man gut die Kamera einsetzen, den mit ihr kann man die Hubschrauber im Auge behalten.

• 28 Kuril Invasion
1 Slava CG
1 Sovremenny DD
1 Aligator 3 LST
1 Sayany Salvage/Rescue
1 Akula SSN
1 Alfa SSN
2 Kamov KA-25 Hormone Heli

Auch bei dieser Mission sollte man nicht eher mit Raketen schießen, bis beide U-Boote vernichtet sind. Sonst ergeht es einem wie bei Mission 27 (Vladivostok Patrol).

• 29 Sakhlin Surprise
2 Aligator 3 LST
2 Cargo Ship
2 Haruna DD
2 Takatsuki DD
1 Alfa
2 Kamov KA-25 Hormone Heli

Die beiden Hubschrauber und das Alfa sind wie immer die größte Gefahr. Auch hier würde ich den Angriff mit Torpedos bevorzugen. Die Raketen sollten aber wie immer für die letzten Schiffe eingesetzt werden.

• 30 Boomer Hunt
2 Akula SSN
1 Delta III SSBN
1 Delta IV SSBN
1 Delta II SSBN
1 Alfa SSN
2 Kamov KA-25 Hormone Heli

Dieses ist wieder eine Mission, bei der man absolut leise sein muß, denn sonst hat man alle U-Boote gegen sich. Hier sollte man zuerst die Deltas versenken und dann das Alfa. Natürlich kann man auch die anderen U-Boote angreifen, wenn sie einem direkt vor der Nase schwimmen. Aber jeder Abschuß macht die Hubschrauber neugierig. Abtauchen und leise verschwinden ist dann das Wichtigste. Man sollte nie versuchen, die U-Boote mit aktiven Sonar zu jagen. Und noch was: Finger weg von den SeaLance!

• 31 Invasion Alaska
1 Moskva CGH
2 Sovremenny DD
1 Krivak II FFG
4 Oil Tanker
2 Cargo Ship
1 Akula SSN
1 Alfa SSN

Vorsicht, manchmal schwirrt auch hier ein Hubschrauber herum! Auch hier sollten keine Raketen verschossen werden, bevor nicht beide U-Boote abgesoffen sind. Alles andere ist Torpedofutter.

• 32 Pearl Bound
2 Alfa SSN
2 Akula SSN

Auch hier sollte man sich so leise wie möglich verhalten. Die beiden Alfas sind am gefährlichsten. Nur wenn man gut im Torpedoausweichen ist, kann man sie auch mit aktivem Sonar jagen. Sonst gilt die alte Devise: leise heranschleichen und aus kurzer Distanz feuern.

• 33 Surf Hunt
3 Typhoon SSBN
2 Delta IV SSBN
3 Akula SSN

Hier hat man gleich mehrere Gegner: Die U-Boote, die Torpedobegrenzung von 24 Torpedos und die Zeit von drei Stunden. Laut Auftrag soll man nur die Raketen-U-Boote versenken, aber irgendwie schaffen es die Jagd-U-Boote, einen zu finden. Bei dieser Mission sollte man sich ganz streng an die Kampftaktiken gegen U-Boote halten. Besonders wichtig: gleiche Tiefe, direkt von vorne oder direkt von hinten und eine Entfernung von unter 0,5 Meilen. Man sollte mindestens für jedes Raketen-U-Boot drei Torpedos gleichzeitig abschießen, denn man braucht drei Treffer, um sie zu versenken! Auch die Jagd-U-Boote sollte man nach den Kampftaktiken versenken, sie brauchen aber nur zwei Treffer. Vom aktiven Sonar sollte man so lange die Finger lassen, bis höchstens noch zwei U-Boote übrig sind. Der Rest ist Selbstmord, denn den Torpedos kann man vielleicht ausweichen, aber man wird die Mission zeitlich nicht schaffen! Für die fünf Raketen-U-Boote braucht man 15 Torpedos und für die drei Jagd-U-Boote sechs Torpedos. Das macht zusammen 21 Torpedos! Also nur Torpedos fluten, die auch in sehr kurzer Zeit abgeschossen werden!

GOOD HUNTING!!!

CLUE BOOK

Battle Isle 2 (Teil 2)

Weiter geht's mit dem zweiten Teil unseres Players Guides. Diesmal beschäftigt sich Jan Christoph Klein mit dem zweiten Kapitel von Blue Bytes Strategieperle.

Mission 1 – Olaribu
(Zeitlimit: 41 Züge)

Spieler:
62 Landeinheiten
(+3 in Depots verfügbar)
1 Lufteinheit
(+1 in Flughafen verfügbar)

Computer und Partisanen zusammen:
138 Landeinheiten
5 Lufteinheiten
2 Marineeinheiten

Auftrag: 1. Hauptquartier Titan Nets besetzen
2. Hauptquartier der Partisanen besetzen

Defensive: Westfront (alles westlich von der Stadt Mebara aus): Hier gilt es zuerst, die Stadt Mebara zu besetzen und die Minen möglichst östlich des Trainingslagers zu plazieren. 3 von den 6 schweren Panzern werden in das Trainingslager gefahren und mindestens 3 Runden trainiert, wobei man es gut nach allen Seiten absichern muß, da eine Eroberung sonst nicht ausgeschlossen ist. Nach erfolgreichem Training sollten Sie sich um die Straße unterhalb des Trainingslagers kümmern. Aus den verbleibenden Panzern (inkl. 4 Technotrax) und den Infanterieeinheiten baut man wieder eine Verteidigungslinie im Zickzackmuster jeweils ein Feld unterhalb der Sandstraße auf, wobei man die Löcher mit Infanterieeinheiten stopft (Trolls nach vorne).

Die erste Artillerieeinheit plaziert man 1 Feld östlich des Tankturms des Trainingslagers, die andere 3-4 Felder weiter die Straße runter. Die Mine unterhalb der Stadt Gal Pa Tu (ganz im Westen) legt man innerhalb von 2 Zügen neben die rote Mine. So erschwert man den angreifenden Rangereinheiten den Durchbruch. Die Mine auf der Straße wird auf die Stelle der ersten Mine bewegt. Zur Aufklärung bringen wir hinter der Straßenkreuzung ein Radarfahrzeug in Stellung, das andere sollte, gut gesichert, östlich von dem Trainingslager plaziert werden. Des weiteren sollte man nicht vergessen, auch die in Befestigungen sitzenden Infanterieeinheiten nach Süden zu ziehen, die Flakstellung in den LKW zu verladen und östlich des Trainingslagers aufzustellen sowie den Hubschrauber herunterzuholen. Auch sollte man mit dem Bau einer Straße oberhalb der Sandstraße beginnen, denn auf dieser Parallelstraße kann man später die Artillerieeinheiten besser bewegen.

Ostfront: In der Fabrik produziert man zuerst 2 Buggies, 1 Rangereinheit und 1 Truppentransporter. Im nächsten Zug holt man mit dem Truppentransporter den Kristall unterhalb der Fabrik, nach dem Abladen von diesem versucht man noch den Kristall östlich des 2. Trainingslager einzusammeln. Mit der Rangereinheit wird das im Osten liegende Trainingslager besetzt (wichtg, da hier eine Imperator-SP-Einheit auf den Spieler wartet). Die lästige Trolleinheit in dem Befestigungsring wird durch unsere beiden Buggies ausgeschaltet. Zur Sicherung der Fabrik zieht man alle Flakeinheiten, Truppentransporter und ein paar Infanterieeinheiten in dieses Gebiet von der Westfront ab. Kombiniert mit den produzierten Einheiten und dem Imperator-SP sollte dieses Kontingent ausreichen, um die vorrückenden Verbände anzuwehren. Priorität haben hier die Ranger- und Infanterieeinheiten, da sie Gebäude besetzen können.

Nachdem alle Truppen in Stellung gebracht worden sind, kann man auf den Feind warten, der auch bald mit ganzer Kraft vorrückt. Die Abwehr an der Westfront gestaltet sich einfacher, da man hier über die Artillerie verfügt (sollten zum Beginn der Offensive höchste Erfahrungsstufe haben), ist aber langwieriger als der an der Ostfront. Wichtig ist es, möglichst keine Vorstöße zu machen, höchstens, wenn man eine feindliche Artillerie ausschalten – oder eine schwer beschädigte feindliche Einheit zerstören will. Lästig auch hier die Eloka-Störeinheit, welche zerstört werden muß, um der Artillerie unbeschwertes Schiessen zu ermöglichen. Nach ca. 8 Zügen sollte man die beiden feindlichen Imperatoren gesichtet haben, welche man in 2 Runden durch die eigene Artillerie zerblasen läßt. Nach der Abwehr aller Infanterie- und Rangereinheiten kann die Offensive gestartet werden.

Den Imperator zuerst nur aus Entfernung angreifen lassen und so Erfahrung sammeln, er ist zu wichtig, um ihn frühzeitig in Kampf gegen mehrere Verbände zu opfern. In Runde 5 wird man von feindlichen Hubschraubern überrascht, welche mit den Flakpanzern (ausreichend nachproduzieren), der Flakstellung und den Trolls gut abgeschossen werden können. Frühzeitig sollte man hier den ganz im Osten gelegenen Flughafen durch eine Rangereinheit besetzen lassen, da man durch den gewonnenen Hubschrauber doppelte Luftunterstützung hat.

Wenn Lufthoheit erreicht ist, die beiden Imperatoren zerstört sind und die erste Angriffswelle des Feindes deutlich nachläßt, sollte man sich einige Runden Zeit nehmen, um die wichtigsten Einheiten zu reparieren und zu betanken (für alle reicht die Energie nicht), als auch um die verbleibenden Kristalle aufzusammeln.

Vereinzelte Vorstöße des Feindes erfolgen auch zu dieser Zeit, sollten den Spieler allerdings nur peripher tangieren. Die Offensive auf beiden Seiten kann beginnen.

Offensive: Westfront: Sämtliche Einheiten werden vorgerückt und zwar die Straße runter am Hügel vorbei, welche man am besten mit einer elitären Rangereinheit besetzen sollte, um Eroberungsversuche des Feindes im Keim zu ersticken. Nach der Besetzung der Stadt Fegit bildet man mit seinen Einheiten einen Verteidigungsring um die Stadt, um so die Eingänge zu sichern, während sich jede Runde ein paar Einheiten aufladen.

Die Artillerie wird nördlich der Stadt in Stellung gebracht, weitere Einheiten sollten den Baufahrzeug Deckung geben, welches Verteidigungsstellungen westlich von Fegit errichtet, um so ein Durchbrechen der Partisanen in diesem Sektor zu verhindern. Wichtig vor einer weiteren Offensive ist die Zerstörung der Skull-Einheit östlich der Stadt sowie das Ausschalten der im Norden auf der Straße befindlichen Artillerie, notfalls durch ein Selbstmordkommando. Nachdem man sich mit der Artillerie den Weg freigeschossen hat, von der Straße mit schweren Einheiten nach Westen einschwenken, während mind. 3 Rangereinheiten am östlichen Spielfeldrand entlangfahren sollten. Nach der Zerstörung aller feindlichen Infanterie- und Rangereinheiten kann man die Stadt Deffi und die Partisanenfabrik erobern. Die wenigen roten Einheiten können leicht durch die eigene Artillerie abgeschossen werden. Vor dem letzten Schlag gegen das Hauptquartier der Partisanen (Elite-Buggies zum Ausschalten der Skull-Einheit benutzen), sollte man noch die Stadt Weltax (nördlich des Flusses) besetzen. Je nach Timing mit der Ostflanke kann man auch mit einigen Verbänden von Weltax aus weiter nach Osten ziehen und die Fabrik erobern. Da der Vorstoß auf das Hauptquartier von Titan Net synchron ablaufen muß, noch einige Anmerkungen zur Ostfront:

Hier stützt sich der Vorstoß vor allem auf den Imperator, und die beiden Hubschrauber, die man an diese Front verlagern sollte, da hier mehr Möglichkeiten zum Auftanken gegeben sind. Nach der Eroberung des Depots südwestlich des Flughafens stößt man von beiden Seiten auf die Stadt Gederet vor, wobei man mit mind. 3 schweren Panzern über die westliche Straße vorrücken sollte. Mitziehen der Tank- und Aufmunitionierungseinheiten nicht vergessen! Die feindlichen Raketenpanzer, welchen unglücklicherweise der Sprit ausgegegangen ist, weiträumig umfahren und später als Übungsziele für die Buggies oder den Imperator verwenden. Kritisch ist das reichhaltige Angebot an feindlichen Rangereinheiten, welche wie Fliegen um die gerade eroberten Städte, angefüllt mit eigenen beschädigten Truppen, schwirren. Hier hilft es nur, die Eingänge so gut es geht abzusichern (die Landungsboote sind hier als Lückenfüller sehr nützlich) und mit den Buggies und den Hubschraubern Jagd auf diese "Fliegen" zu machen. Nachdem man wieder etwas Luft gewonnen hat und seine Einheiten im Wechselverfahren repariert hat, stößt von Gederet weiter nach Süden auf die Fabrik vor. Zuvor noch die Artillerie im Süden der Fabrik mit einem Hubschrauber oder einem Buggy zerstören sowie die Stadt Ulw erobern und die Eingänge mit den abgezogenen Einheiten von Gederet blockieren. Vorsicht ist auch bei dem zu beseitigenden Skull-Geschütz (am besten mit Elite-Imperator: 1 Schuß) und der noch weiter östlich liegenden Artilleriestellung (einfach außerhalb des 5-Felder-Schußbereiches bleiben) geboten. Nachdem die Fabrik in den Händen des Spielers ist, ist das Spiel fast gewonnen, da der Computer sich erstaunlicherweise von diesem Zeitpunkt an relativ passiv verhält. Die Verteidigungsstellungen westlich der Fabrik sind einfach zu zerstören. Bevor man den Hubschrauber die dort ansässige Artillerie zerstören läßt, noch die Flakstellung zerstören. Zu diesem Zeitpunkt sollte man 4 Rangereinheiten auf der östlichen senkrechten Straße weiter nach Süden schicken (notfalls produzieren)... Nach Besetzung der Stadt Rivin weiter nach Süden fahren, um die Raketenpanzerfabrik zu besetzen (vorher Wachkontrolleinheit zerblasen). Der Computer wird versuchen, die Fabrik von aus westlicher Richtung vorstoßenden Rangereinheiten zurückzuerobern, so daß man alle Ranger nah am östlichen Spielfeldrand plaziert und wenn der Computer die Fabrik besetzt, eine der Rangereinheiten reinfährt und so eine Rangereinheit (und etweiige produzierte Einheiten) erobert. Nachdem man so ein paar Rangereinheiten extra gewonnen hat, syncron mit den anderen Truppen auf den Flughafen vorstoßen. Die Besetzung der Stadt Nelta und des angrenzenden Trainingslagers unterhalb der Raketenpanzerfabrik mit ein paar Rangereinheiten und einem Raktenpanzer (bauen) ist notwendig, um von hier aus mit allen in der Nähe befindlichen Einheiten auch auf das HQ vorzustoßen. Nun besetzt man die Stadt Feldebar, und mit aufgeladenen und vor allem betankten Truppen stößt man Richtung Süden auf den Flughafen vor.

Mission 2 – Fitorge
(Zeitlimit: 31 Züge)

Spieler: 45 Landeinheiten
23 Marineeinheiten
6 Marineeinheiten
6 Lufteinheiten

Verbündeter (gelb):
13 Landeinheiten

Computer (rot):
54 Landeinheiten
32 Marineeinheiten
9 Lufteinheiten

Computer (grün):
5 Landeinheiten
7 Marineeinheiten

Auftrag:
1. Werft "Pem Pont" besetzen
2. Werft "Texol" besetzen
3. HQ Titan Nets besetzen

Nördlicher Schauplatz: Hier gilt es, die Bedrohung durch die 13. Flotte auszuschalten, aber da man sich in klarer Unterzahl befindet, sollte man eine defensive Stellung beziehen.

Zuerst den Aufklärer vernichten und alle erreichbaren roten Schiffe (nicht vorrücken!). Dann stellt man alle Schiffe, welche sich nördlich von Chromosom-Hafen aufhalten (bis auf das eine Patrixboot auf ungefähr gleicher Höhe nach Süden abziehen), in die Bucht zwischen dem mittlerem Ionstar-Geschütz und dem Skull-Geschütz (so dicht an Küste wie das Eis ermöglicht). Die Aufstellung erfolgt im Zickzackmuster, Hydras auf gleicher Höhe mit 2 Kreuzern, dann restliche 2 Kreuzer und die 2 Schlachtschiffe ganz hinten. Hinter oder zwischen den zwei Schlachtschiffen noch eine Rexeinheit (von unten hochziehen) plazieren, welche vor ihrer Zerstörung noch 3mal eine Reparatur durchführen sollte. Die vorderste Reihe wird mit 3 Minen (in einer Hydra) abgesichert, auch die äußerst linke Mine nach Osten ziehen. Das dort befindliche Patrixboot benutzt man als Köder, um die feindliche Flotte zum Angriff zu bewegen, sobald die Küste entsprechend präpariert wurde.

Hier bringt man die 3 Pulsareinheiten in Stellung sowie das Eisenbahngeschütz, auf das man aber noch mind. dreimal Erfahrung übertragen sollte. Zur weiteren Unterstützung baut man noch ein Jagd-U-Boot und zieht dieses mit dem anderen westlich an Chromoson-Hafen vorbei auf die 13. Flotte zu, welche sich zum Zeitpunkt des Eintreffens in der Angriffsphase befinden sollte. Rexeinheit vernichten, anderes U-Boot zerstören, dann Zerstörer und andere Einheiten. Mit der Unterstützung der Küstenbatterien und der U-Boote sollte das Zerstören der 13. Flotte kein Problem sein, kombiniert mit der Tatsache, daß sie nicht allzu geschlossen vorrückt. Achtung: U-Boot möglichst früh zerstören, anstatt die Hydraeinheiten aus Entfernung kaputtgeschossen zu bekommen, diese lieber offensiv vorgehen lassen.

Vorstoß nach Süden: Nach Vernichtung der 13. Flotte alle verbleibenden Schiffe in Richtung eigenen Hafen fahren, dort aufladen und weiter nach Süden vorstoßen lassen (bis auf 1-2 Kreuzer, welche man zur Unterstützung nach Westen schickt). Nicht vergessen, ein oder zwei Rexeinheiten mitzuschicken, welche aber höchsten zum Betanken gebraucht werden sollten. Während der Schlacht oben sollte man auf der Insel aktiv gewesen sein und auf soviele Einheiten wie möglich Erfahrung übertragen haben. Ist dies geschehen, werden 1 Rangereinheit, 2 Trolleinheiten, 1 schwerer Panzer und 1 Flakpanzer in eine Transportmaschine verladen, die man auf dem Flughafen Hol (tanken!) warten läßt, bis die Schiffe an diesem vorbeigezogen sind. Die Vernichtung der grünen Flotte durch unsere erfahrenen Seeinheiten und die zwei mitgeschickten Sperbereinheiten sollte kein Problem sein; die Eroberung von Texol Stadt und Texol (durch vom Transporter abgeladene Einheiten) nach ausgiebiger Bombardierung der auf der Insel vorhandenen Truppen (Flak beachten) durch die Schiffe auch nicht.

Angriff auf Pem Pont: Zuerst sollte man auf der Insel die östliche Flakeinheit in ein Landungsboot verladen und direkt rechts von dem unterem Ionstar-Geschütz aufstellen, die andere Einheit (LKW!) darüber. Mit diesen Einheiten und dem Abfangjäger den feindlichen Aufklärer abschießen. 3-5 Runden sollte man 1 Rangereinheit, 1 Trolleinheit, 1 Artillerie, 1 schwerer Panzer, 1 Buggie zu Eliteeinheiten heranzüchten und dann in das Transport-U-Boot verladen. Alle restlichen Schiffe, welche nicht auf dem nördlichen Schauplatz verwendet werden, sollten auf Höhe von Chromoson-Stadt aufgestellt werden (Aufklärer westlich davon hinfliegen). Die vorrückenden feindlichen Schiffe und 2 Hubschrauber werden zusammen mit den Rebellen vernichtet, wichtig ist das rechtzeitige Aufladen durch eine in einigem Abstand mitgezogene Rexeinheit. Notfalls können die beiden Sperbereinheiten kurzfristig zur Unterstützung herangezogen werden. Mit den restlichen Einheiten die Zugänge blockieren und mit der Rangereinheit erst die Stadt Pem Pont und dann den Flughafen besetzen. Je nach Geschmack kann man das andere Transportflugzeug noch benutzen, um weitere Bodeneinheiten in dieses Gebiet zu verlagern, aber ich halte dies für unnötig. Nach Errichtung dieses Landungskopfes rückt man mit den Einheiten nach Süden und erobert den Flughafen und anschließend die östlich davon gelegene Stadt Tolt und die Fabrik (Einheiten produzieren). Parallel läßt man die Schiffe an der Küste entlangfahren und alle in Reichweite liegenden Einheiten zerstören, bevor sie die Bodentruppen angreifen müssen.

Bevor man den letzten Vorstoß auf das HQ unternimmt, rückt man nach gleichem Schema weiter nach Süden vor (Achtung Schiffe: U-Boot) und besetzt das Trainingslager, den 2. Flughafen und die Stadt Oltar. Mit den neu produzierten Einheiten (Raketenpanzer empfehlenswert) und den reparierten Alten das HQ-Titan-Nets erobern (einzige ernstzunehmende Gegner: Imperator SP, Ionstar).

VW

	Amiga	PC	CD-ROM
1942 - The Pacific Air War /dt	**—,—**	**91,95**	**91,95**
Aces of the Pacific & Mission Disk. /dt	—,—	79,95	—,—
Aces over Europe /dt	—,—	69,95	—,—
Al-Qadim	—,—	63,95	63,95
Alien Breed 2 /dt	46,95	—,—	—,—
Alien Breed & Qwak /dt CD 32	45,95	—,—	—,—
Ambermoon /dt	72,95	V,mö	—,—
Anstoss /dt	67,95	67,95	—,—
Anstoss + World Cup Edition /dt	**—,—**	**—,—**	**89,95**
Anstoss World Cup Edition /dt	**53,95**	**53,95**	**—,—**
Apocalypse /dt	47,95	—,—	—,—
Aufschwung Ost /dt	59,95	67,95	—,—
Battle Isle & Data Disk. /dt	66,95	73,95	—,—
Battle Isle Data Disk. 2 /dt	47,95	47,95	—,—
Battle Isle 2 /dt	**V,mö**	**79,95**	**85,95**
Battle Isle 2 Data Disk. /dt	**—,—**	**V,mö**	**47,95**
Beneath a Steel Sky /dt	54,95	63,95	89,95
Body Blows Galactic /dt	48,95	—,—	—,—
Bubba 'n' Stix /dt	47,95	—,—	—,—
Bundesliga Manager Prof. /dt	66,95	66,95	—,—
Bundesliga Manager Hattrick /dt	**81,95**	**89,95**	**V,mö**
Burning Steel Edition /dt	—,—	—,—	94,95
Burning Steel 2	—,—	72,95	72,95
Cannon Fodder /dt	**51,95**	**59,95**	**—,—**
Chartbreaker /dt	V,mö	V,mö	—,—
Christoph Kolumbus /dt	73,95	79,95	—,—
Civilization /dt	78,95	91,95	—,—
Civilization /dt Amiga 1200	66,95	—,—	—,—
Comanche + 100 Missionen /dt	—,—	—,—	99,00
Cool Spot /dt	53,95	53,95	—,—
Darkmere /dt	53,95	—,—	—,—
Das Schwarze Auge /dt	73,95	77,95	68,95
Das Schwarze Auge 2 /dt	V,mö	V,mö	V,mö
Day of the Tentacle /dt	—,—	94,95	99,00
Death or Glory /dt	**81,95**	**81,95**	**—,—**
Der Clou /dt	**67,95**	**79,95**	**79,95**
Der Clou /dt Amiga 1200 / CD 32	je 67,95	—,—	—,—
Der Planer /dt	82,95	84,95	—,—
Die Siedler /dt	**79,95**	**79,95**	**—,—**
Dune 2 /dt	52,95	62,95	—,—
Elfmania /dt	**46,95**	**—,—**	**—,—**
Elite 2 - Frontier /dt (auch CD 32)	53,95	69,95	66,95
Empire Soccer /dt	51,95	54,95	—,—
Eye of the Beholder 1-3 /dt	—,—	—,—	94,95
F-14 Fleet Defender /dt	**—,—**	**91,95**	**—,—**
F1 /dt	56,95	71,95	—,—
FIFA Soccer /dt	**—,—**	**72,95**	**—,—**
Formula 1 Grand Prix /dt	78,95	89,95	—,—

	Amiga	PC	CD-ROM
Goal! /dt	52,95	24,95	—,—
Gunship 2000 /dt	67,95	91,95	—,—
Gunship 2000 /dt CD 32	58,95	—,—	—,—
Hanse - Die Expedition /dt	**41,95**	**41,95**	**—,—**
Heimdall 2 /dt	63,95	—,—	—,—
Historyline 1914-1918 /dt	69,95	69,95	63,95
Impossible Mission 2025 /dt	67,95	—,—	—,—
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	87,95	94,95	69,95
Indy Car Racing /dt	**—,—**	**69,95**	**—,—**
Indy Car Racing Track Pack /dt	**—,—**	**24,95**	**—,—**
K240 /dt	53,95	—,—	—,—
Kick Off 3 /dt Amiga 1200	**53,95**	**—,—**	**—,—**
Lands of Lore /dt	—,—	59,95	89,95
Legend of Kyrandia 2 /dt	—,—	64,95	89,95
Leisure Suit Larry 6 /dt	—,—	69,95	V,mö
Mad News /dt	**V,mö**	**79,95**	**V,mö**
Magic of Endoria /dt	***69,95**	**85,95**	**—,—**
Microcosm /dt CD 32	94,95	—,—	99,00
Mr. Nutz /dt	**46,95**	**—,—**	**—,—**
NHL Hockey /dt	—,—	79,95	—,—
Outpost /dt	**—,—**	**V,mö**	**V,mö**
Pacific Strike /dt	—,—	81,95	V,mö
Pacific Strike Speech Pack /dt	—,—	34,95	—,—
Pinball Dreams 2 /dt	**—,—**	**34,95**	**—,—**
Pinball Fantasies /dt	—,—	59,95	—,—
Pinball Dreams & Fantasies /dt	59,95	—,—	—,—
Pirates! Gold /dt CD 32	58,95	89,95	—,—
Pizza Connection /dt	**77,95**	**84,95**	**—,—**
Police Quest 4 /dt	—,—	69,95	V,mö
Privateer /dt	—,—	86,95	99,00
Privateer Special Operations 1 /dt	**—,—**	**37,95**	**—,—**
Project Todespladde /dt	—,—	—,—	24,95
Project X & F17 Challenge /dt CD 32	45,95	—,—	—,—
Raptor /dt	—,—	64,95	59,95
Rebel Assault /dt	**—,—**	**—,—**	**87,95**
Reunion /dt	—,—	92,95	92,95
Rings of Medusa Gold /dt	—,—	81,95	—,—
Robinson's Requiem /dt	—,—	—,—	59,95
Rüsselsheim /dt.	—,—	—,—	68,95
Sam & Max /dt	—,—	—,—	94,95
Sensible Soccer World Cup Edition /dt	**34,95**	**34,95**	**—,—**
Sierra Soccer /dt	46,95	—,—	—,—
Sim City 2000 /dt	**—,—**	**89,95**	**—,—**
Sim City 2000 Data Disk. 1	—,—	34,95	—,—
Simon the Sorcerer /dt	71,95	92,95	—,—
Skidmarks /dt	47,95	—,—	—,—
Software Manager /dt	67,95	67,95	—,—
SSN-21 Seawolf /dt	**—,—**	**76,95**	**81,95**
Star Trek Amiga 1200	53,95	—,—	—,—
Stardust /dt	29,95	—,—	—,—
Strike Commander /dt	**—,—**	**89,95**	**89,95**
Strike Commander Tactical Operations /dt	—,—	38,95	—,—
Subwar 2050 /dt	—,—	89,95	—,—
Syndicate /dt	61,95	79,95	99,00
Syndicate Mission Disk. /dt	—,—	37,95	—,—
T.F.X. /dt	—,—	92,95	99,000

0 28 71 / 86 31
18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler Computersoftware

	Amiga	PC	CD-ROM
Team 17 Collection /dt	54,95	—,—	—,—
Theme Park /dt	**—,—**	**76,95**	**81,95**
Tie-Fighter	—,—	V,mö	—,—
Tornado /dt	59,95	—,—	—,—
Tornado + Mission Disk. 1 /dt	—,—	79,95	79,95
Turrican 3	46,95	—,—	—,—
UFO /dt	***69,95**	**91,95**	**91,95**
Ultima 8 - Pagan /dt	**—,—**	**81,95**	**115,00**
Ultima 8 - Pagan Speech Pack /dt	—,—	34,95	—,—
Ultima Underworld 1 & 2	—,—	—,—	89,95
Ultimate Body Blows /dt CD 32	53,95	—,—	—,—
Wing Commander Armada /dt	**—,—**	**69,95**	**—,—**
Wing Commander 2 & Speech Pack /dt	—,—	69,95	—,—
Wings of Glory /dt	—,—	V,mö	—,—
World Cup USA '94 /dt	**53,95**	**58,95**	**—,—**
World Cup Year 94 /dt	51,95	59,95	—,—
X-Wing /dt	—,—	94,95	—,—
X-Wing Mission Disk. 1 + Upgrade Kit /dt	**—,—**	**57,95**	**—,—**
X-Wing Mission Disk. 2 - B-Wing /dt	**—,—**	**43,95**	**—,—**
Zool 2 /dt	46,95	—,—	—,—

Sonder-Angebote

	Amiga	PC	CD-ROM	Atari ST
• Alien Breed Special Edition	*21,95*	*—,—*	*—,—*	*—,—*
Another World /dt	*25,95*	*25,95*	*—,—*	*29,95*
Assassin Special Edition /dt	*20,95*	*—,—*	*—,—*	*—,—*
Cadaver + Data Disk. /dt	*27,95*	*27,95*	*—,—*	*27,95*
Dune /dt	*35,95*	*35,95*	*—,—*	*—,—*
Eye of the Beholder /dt	*36,95*	*36,95*	*—,—*	*—,—*
• F-15 Strike Eagle 2 /dt	*29,95*	*29,95*	*23,95*	*30,95*
F-16 Falcon /dt	*25,95*	*—,—*	*—,—*	*—,—*
F-19 Stealth Fighter /dt	*29,95*	*29,95*	*23,95*	*32,95*
F-29 Retaliator /dt	*28,95*	*35,95*	*—,—*	*—,—*
Great Courts 2 /dt	*21,95*	*21,95*	*—,—*	*25,95*
Indiana Jones 3 /dt	*36,95*	*36,95*	*—,—*	*—,—*
King's Quest 1, 2, 3 oder 4 /dt	*je 25,95*	*25,95*	*—,—*	*29,95*
Leisure Suit Larry 1 /dt	*25,95*	*25,95*	*23,95*	*27,95*
Leisure Suit Larry 2 oder 3 /dt	*je 25,95*	*25,95*	*—,—*	*27,95*
M1 Tank Platoon /dt	*25,95*	*25,95*	*23,95*	*30,95*
Mad TV /dt	*36,95*	*36,95*	*—,—*	*—,—*
North & South	*21,95*	*21,95*	*—,—*	*—,—*
Pirates! /dt	*23,95*	*24,95*	*23,95*	*24,95*
Police Quest 1 /dt	*29,95*	*29,95*	*23,95*	*31,95*
Police Quest 2 /dt	*29,95*	*29,95*	*—,—*	*31,95*
Railroad Tycoon /dt	*29,95*	*29,95*	*29,95*	*—,—*
Secret of Monkey Island /dt	*36,95*	*36,95*	*—,—*	*—,—*
Silent Service 2 /dt	*29,95*	*29,95*	*29,95*	*—,—*
Sim Ant oder Sim Earth /dt	*je 35,95*	*35,95*	*—,—*	*—,—*
Space Quest 1 /dt	*29,95*	*29,95*	*23,95*	*29,95*
Space Quest 2 /dt	*25,95*	*25,95*	*—,—*	*29,95*
Street Fighter 2 /dt	*—,—*	*25,95*	*—,—*	*29,95*
Turrican 1 oder 2 /dt	*—,—*	*22,95*	*—,—*	*22,95*
WWF European Rampage Tour	*21,95*	*21,95*	*—,—*	*21,95*
Wing Commander		*25,95*		
Wing Commander /dt	*39,95*			

V,mö = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleitung oder Version

Computer-ZUBEHöR

1 MB-Erweiterung für Amiga 500	**49,95**
2. Laufwerk 3,5" Amiga 500	**139,00**
2-Player Joystick-Kabel analog	**19,95**
Gravis analog Joystick PC	**67,95**
Gravis analog Joystick Pro PC	**79,95**
Gravis Game Pad Amiga & Atari ST	**33,95**
Gravis Game Pad PC	**41,95**
Sound Blaster Deluxe Edition /dt	**119,00**
Sound Blaster Pro Basic Edition /dt	**159,00**
Sound Blaster 16 Basic Edition /dt	**219,00**
Sound Blaster 16 ASP Multi CD /dt	**369,00**

MEGA-HITS

Anstoss World Cup Edition /dt	**54,00**	*Amiga & PC*
Battle Isle 2 /dt	**79,00**	*PC*
	86,00	*CD-ROM*
Battle Isle 2 Data Disk. /dt	**48,00**	*CD-ROM*
Bundesliga Manager Hattrick /dt	**82,00**	*Amiga*
	89,00	*PC*
Die Siedler /dt	**79,00**	*Amiga & PC*
FIFA Soccer /dt	**73,00**	*PC*
Theme Park /dt	**77,00**	*Amiga*
	82,00	*PC*

So könnt Ihr gleich bestellen: *Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 150,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.*

Postfach 1113 • 46361 Bocholt Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

U.F.O. – Enemy Unknown

Von Nils Adelt aus Bielefeld stammt eine umfassende Erläuterung der wichtigsten UFO-Save-Dateien. Wer nun also Probleme mit seinen Söldnern oder den eigenen Basen hat, greift auf diese Hexerei zurück. Die zu editierenden Dateien befinden sich im jeweiligen SAVE-Verzeichnis.



Fallen Eure Helden schon nach der ersten Runde von den Socken oder geht Euch zu schnell das Geld aus? Ab jetzt kein Problem mehr, denn wir zeigen Euch wie Ihr Spielstände manipuliert.

Globale Legende:
XX – Nicht zu verändernder Wert
?? – Beliebiger sinnvoller Wert. Angegebene Werte sind empfohlene Werte

Legende zu SOLDIER.DAT:
- a – Rang (00 [Einfacher Soldat] bis 05 [Kommandant])
- b – Anzahl der Missionen (00 bis FF)
- c – Anzahl der Abschüsse (00 bis FF)
- d – Tage bis zur Genesung
- e – Name des Soldaten (18-stellig inkl. Leerzeichen)
- f – Zeiteinheiten
- g – Gesundheit
- h – Energie
- i – Reaktionszeit
- j – Stärke
- k – Schußgenauigkeit
- l – Wurfgenauigkeit
- m – Mut (m2 muß 00 sein)
- n – Psionische Stärke
- o – Psionische Fähigkeiten

Anmerkungen:
Der jeweils nächste Soldateneintrag schließt unmittelbar an.

Für "f" bis "o" sind auch Werte bis FF möglich.

LIGLOB.DAT
00000000: FF FF FF 79
Die Gelder werden so auf den Maximalwert gesetzt.

Legende zu BASE.DAT:
- a – Name der Basis (14stellig inkl. Leerstellen)
- b – Gebäudetypen:
  - FF nichts
  - 00 Aufzug
  - 01 Quartiere
  - 02 Labor
  - 03 Werkstatt
  - 04 Kleines Radarsystem
  - 05 Großes Radarsystem
  - 06 Raketenabwehr
  - 07 Hauptlager
  - 08 Außerirdischen-Klimazelle
  - 09 Laser-Abwehr
  - 0A Plasma-Abwehr
  - 0B Fusionskugel-Abwehr
  - 0C Gravitationsschild
  - 0D Gedankenschild
  - 0E Psionisches Labor
  - 0F Hyperwellen-Decoder
  - 10 Hangar (oben links)
  - 11 Hangar (oben rechts)
  - 12 Hangar (unten links)
  - 13 Hangar (unten rechts)
- c – Bauzeit in Tagen (sollte immer 00 sein)
- d – Bestand an Elerium (nicht auf Bestands-, sondern auf Produktionsanzeige achten), ca. 65.000 Einheiten

Anmerkung:
Die 36 Basenfelder sind reihenweise durchnumeriert.

SOLDIER.DAT

Offset																
00000000:	05	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	FF	00	FF	00	00	00	XX	XX
	a								b	b	c	c	d	d		
00000010:	??	??	??	??	??	??	??	??	??	??	??	??	??	??	??	??
	e	e	e	e	e	e	e	e	e	e	e	e	e	e	e	e
00000020:	??	??	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	A0	A0	A0	A0	A0	A0
	e	e									f	g	h	i	j	k
00000030:	A0	A0	A0	A0	00	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX
	l	m1	n	o	m2											
00000040:	XX	XX	XX	XX												

BASE.DAT

Offset																
00000000:	??	??	??	??	??	??	??	??	??	??	??	??	??	??	XX	XX
	a	a	a	a	a	a	a	a	a	a	a	a	a	a		
00000010:	XX	XX	XX	XX	XX	XX	??	??	??	??	??	??	??	??	??	??
							b	b	b	b	b	b	b	b	b	b
00000020:	??	??	??	??	??	??	??	??	??	??	??	??	??	??	??	??
	b	b	b	b	b	b	b	b	b	b	b	b	b	b	b	b
00000030:	??	??	??	??	??	??	??	??	??	??	00	00	00	00	00	00
	b	b	b	b	b	b	b	b	b	b	c	c	c	c	c	c
00000040:	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
	c	c	c	c	c	c	c	c	c	c	c	c	c	c	c	c
00000050:	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00		
	c	c	c	c	c	c	c	c	c	c	c	c	c	c		
000000D0:	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	FF	FF	XX	XX	XX	XX	XX	XX
									d	d						

History Line 1914 – 1918

Christopher Town aus Weilheim sah sich Blue Bytes Geschichtsaufarbeitung etwas genauer an und hilft mit einem kleinen, aber feinen Cheat verzweifelten Strategen weiter.

Die Savegames sind von 01.DAT bis 09.DAT numeriert. Sowohl im Einspieler- als auch im Zweispieler-Modus kann man die Anzahl an Resourcen von Spieler A bzw. Spieler B wie folgt verändern: Die beiden letzten Bytes der Datei sind die Resourcen der Seite B, die beiden direkt davor stehen für die Resourcen der Seite A. Auf diese Weise kann man, um neue Einheiten zu produzieren oder bestehende zu reparieren, die Bytes der Gegenseite auf 00, bzw. seine eigenen auf FF FF setzen.

Crisis in the Kremlin

Und noch einmal Christopher Town. Wer Probleme mit der eigenen Wirtschaft hat, sollte sich diese Hexerei zu Herzen nehmen.

Die Savegames sind hier von _0.INS, _1.INS, usw. durchnumeriert. Um das Bruttosozialprodukt seines Landes zu verändern, müssen nur

So geht's!

Als allererstes benötigt Ihr einen sogenannten HEX-Editor, mit dem Ihr Euch zum Beispiel den Inhalt von Spielständen anschauen könnt. "Diskedit" aus den Norton Utilities oder die PC Tools haben sich dabei bestens bewährt, "Debug" unter DOS tut's aber auch. Nun benötigt Ihr noch den Spielstand, und es kann losgehen. Verändert mit dem HEX-Editor bitte nur Werte in eventuellen "Savegames", da im schlimmsten Fall die Festplatte das Zeitliche segnen kann. Sinnloses Herumschreiben in den Spielständen hat sich ebenfalls wenig bewährt, da dieselben dann nur noch in den seltensten Fällen vom Hauptprogramm geladen werden konnten. Wer Schwierigkeiten mit den angegebenen Positionen hat, sollte folgendes wissen: Im allgemeinen werden alle Positionen (Offset) entweder mit der Nummer des relativen Sektors und der dazugehörigen Hex/Dezimal-Postion oder wenn die Angabe des relativen Sektors fehlt, einfach nur mit der Hex- oder Dezimalposition beschrieben. Die letzteren beziehen sich dann auf die Hex- oder Dezimalfolge vom Anfang der Datei an. Dabei kommt es immer darauf an, wie Euer Hex-Editor die Dateien anzeigt. Ist die Angabe im Heft mit der Eures Editors nicht ganz kompatibel, können zum Beispiel die Sektoren abgezählt werden.

Amiga-Besitzer gehen bei dazugehörigen Hex-Tips ähnlich vor wie die PC-Kollegen: Mit einem Hex-Editor den jeweiligen Spielstand editieren und wenn möglich, vorher eine Sicherheitskopie des Files erstellen, da man nie weiß was man womöglich falsch macht. Eine nicht zu kleine Festplatte hat sich hierbei allein der Bequemlichkeit wegen mehr als bewährt. Besitzt Ihr keine, müßt Ihr Diskjockey spielen. *kn*

Mit dem "Diskedit" von Norton (links) sind Spielstandmanipulationen kein Problem mehr

Bytes 01B1, 01B2 und 01B3 der Reihe 0001B0 auf FF bzw. einen beliebigen Wert gesetzt werden.

Christoph Kolumbus

Wer mit dem Amerika-Entdecker so seine Problemchen hat, sollte sich den von Christian Marnitz aus Pferdsdorf stammenden Tip nicht entgehen lassen.

Wenn Ihr die Hex-Zeilen 00001900 bis 000031F0 mit FF ausfüllt, erhält man eine vollständige Landkarte mit allen Standorten, die man besiedeln kann. So kann man auf große und geldaufwendige Entdeckungsfahrten verzichten und sich den Reichtum und den Segen der Kirche sowie des Königs sichern.

Syndicate

Von Toni Höhn aus Süma stammen die folgenden *Syndicate*-Hexereien, mit denen auch die schwerste Mission kein Problem mehr sein sollte. In der Tabelle seht Ihr, welche Werte Ihr am besten in die

Impressum

Chefredakteur: Michael Hengst (mh) – verantwortlich für den redaktionellen Teil
Stellvertretender Chefredakteur: Volker Weitz (vw)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Frank Heukemes (fh), Knut Gollert (kn), Peter Schwindt (ps)
Producer: Manfred Neumayer (mn)
Ständiger freier Mitarbeiter: Henrik Fisch (hf), Sönke Steffen (js)
Redaktionsassistenz: Catharina Winter
Hotline: Michael Bowering, Andi Deggendorfer, Schari Eghbali, Alex Langemann
Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/4613-5046
Hotline: Dienstag und Donnerstag von 15.00 Uhr bis 17.00 Uhr; Tel.: 089/4613-335

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.
Layout: Sandra Matting, Katja Milles, Conny Pflanzer,
DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout & Computergrafik: Wolfgang Berns, Alexander Gerhardt, Erich Schulze
Fotografie: Roland Müller
Titel: SSI
Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)
Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax.: 0044-81341-9602
USA: M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709
Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 6 vom 1. Januar 1994

Bestell- und Abonnement-Service:
Power Play Aboservice
Postfach 1163, 74168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244
Einzelheft: DM 6,50
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 69,90
(inkl. MwSt, Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 84,- (Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866, Jahresabonnement: öS 588,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131, Jahresabonnement: sFr. 78,-

Vertriebsleitung: Benno Gaab
Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0
Erscheinungsweise: monatlich
Leitung, Herstellung & Technik: Klaus Buck (180)
Druck: R. Oldenburg Grafische Betriebe GmbH, Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden.
Anfragen an Ernst Fischer, Tel.: 089/4613-842, Fax: 089/4613-5041.
Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

Vorstand: Kenneth Clifford (Vors.), Carl-Franz von Quadt
Verlagsleiter: Wolfram Höfler
Produktionschef: Michael Koeppe
Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly
Anschrift des Verlages:
MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft,
Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100

PZD Kennziffer B 10542E



jeweiligen Stellen eintragt. Experimentiert werden darf natürlich auch. Die Tabelle zeigt die Manipulationsmöglichkeiten der ersten beiden Agenten (Agent 1: kursiv, Agent 2: fett). Die beiden anderen Agenten lassen sich natürlich auch bearbeiten. Agent 3 belegt die Werte von 0180 bis 01A0, Agent 4 schließt sich von 01A0 bis 01C0 an. In der zweiten Tabelle seht Ihr die Ausrüstungsgegenstände, die in die Slots eingetragen werden können (jeweils drei Bytes).

Syndicate

```
00000010  00  00  00  00  79  79  79  79  -  DE  0A  00  00  82  00  55  00
                          Geld                            Zeit

00000130  00  FF  FF  00  FF  FF  00  00  -  01  32  00  01  00  0C  55  02
              Leben                          Ausrüstung 1        Ausrüstung 2

00000140  00  02  55  03  00  0B  55  04  -  00  31  55  05  00  F3  55  06
              Ausrüstung 3    Ausrüstung 4       Ausrüstung 5    Ausrüstung 6

00000150  00  04  55  07  00  E7  55  08  -  00  FF  FF  00  FF  FF  00  00
              Ausrüstung 7    Ausrüstung 8       Leben

00000160  02  1D  55  09  00  13  55  0A  -  00  00  55  0B  00  C7  00  0C
              Ausrüstung 1    Ausrüstung 2       Ausrüstung 3    Ausrüstung 4

00000170  00  00  00  0D  00  C7  55  11  -  00  F3  55  06  00  E7  55  08
              Ausrüstung 5    Ausrüstung 6       Ausrüstung 7    Ausrüstung 8
```

Ausrüstung

Eintrag.g an unt. Stelle			Name der Außrüstung
32	00	01	Überzeugungsstrahl
0C	55	02	Pistole
02	55	03	Gauswerfer
0B	55	04	Schrotgewehr
31	55	05	MP
F3	55	06	Miniaturgewehr
04	55	07	Laser
E7	55	08	Flammenwerfer
1D	55	09	Fernwaffe
13	55	0A	Abtaster
00	55	0B	Heidipack
C7	00	0C	Zeitbombe
00	00	0D	Zugangskarte
C7	55	11	Energieschild

Geld

Eintragung an unterstrichenen Stelle				Geldmenge
FF	00	00	00	255
00	FF	00	00	65 280
00	00	FF	00	16 711 680
FF	FF	00	00	65 535
00	FF	FF	00	16 776 960
00	00	FF	FF	65 536
FF	FF	FF	00	16 777 215
79	79	79	79	2 000 000 000

Zeppelin

Wolfgang Frisch aus Lohberg hat sich mit Ikarions *Zeppelin* überschlagen und schildert Euch nun seine Erfahrungen im gemeinen Zigarrencheaten. Am besten kann man die Spielstanddatei (*.gam) mit dem MS-DOS-Editor manipulieren. Hier eine Aufschlüsselung der Datei:

Zeile	Funktion
141	Datum
141	Jahr
142	Monat
143	Tag
183	Daten von Zeppelin 1
183	Name
184	Typ (1-8)
185	Art von Gas (1=Wasserstoff; 0=Helium)
186	Restverbleib im Dock (in Wochen)
187	Crew
188	km/h
189	Passagiere
190	Tonnage
196	Restdauer von Werbevertrag
197	Geld pro Woche von Werbevertrag
198	Gas (0-100)
199	Benzin (0-100)
204	siehe Daten von Zeppelin 1
225	siehe Daten von Zeppelin 1
418	Aktien von Zorn Witwer
419	Aktien von Desert Oil
420	Aktion von Delag
425	Einnahmen vom Linienverkehr
907	Aktueller Name
909	Aktueller Kontostand
917	Typ von den Schiffen im Depot (1-8)
923	Schiffe im Depot
925	Baudauer pro Luftschiff
926	Restbauzeit
928	Preis für den Bau eines Luftschiffes

Cannonfodder

Da Sensible Softwares *Cannonfodder* nicht gerade zu den leichtesten Actionspielen auf dem Erdenball gehört, hat sich Holger Ferstl mit den SAVEGAMES befaßt. Die Phase steht für den jeweiligen zu erledigenden Auftrag. Das Byte der Mission stellt **nur** den Namen der Mission dar.

```
xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
x  Zeile                      Position                                  x
x  xxxxx                      xxxxxxxx                                  x
x          Steht für Phase                    Steht für Mission          x
x                :                        (ändert nur den Namen)        x
x                :                                      :               x
x 00000000      05 00 00 00 00 00 00 00    00 00 00 00 01 00 00 00      x
x 00000010      00 00 FF 00 00 00 00 00    00 00 00 00 00 00 00 00      x
x                      :                                                x
x                      :                                                x
x          Steht für Anzahl der Rekruten (255)                          x
xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
```

	Name der Phase	Bytewert
1.	ES IST EIN DSCHUNGEL DORT DRAUßEN	00
2.	DIE BRÜCKE AM FLUß	01
3.	DAS HAUPTQUARTIER DES GEGNERS	02
4.	VERDAMMT KALT	03
5.	AM STRAND	04
6.	ENGPASS AUF DEM PIER	05
7.	STADTMENSCHEN	06
8.	TREIBSAND	07
9.	DAS EISTAL	08
10.	EIN BISSCHEN FEUERWERK	09
11.	MEIN SCHÖNER SKIDO	0A
12.	DER GRAND CANNYON	0B
13.	KAMPFWÜTIG	0C
14.	DIE RUTSCHIGE TREPPE	0D
15.	RÜCKKEHR NACH REYKJAVIK	0E
16.	EIVEL KNEIFEL	0F

Raptor

Gero Wilke-Heeren aus Langenfeld verschafft Euch mit seiner Hexerei genügend Geld für Apogees *Raptor*. Editiert einfach eines der Savegames (char000x.fil). In der dritten Zeile editiert Ihr die Bytes 5 bis 9 wie folgt: 3B 9A C9 FF. Nun habt Ihr eine negative Anzahl Credits auf dem Konto und könnt soviel einkaufen wie Ihr wollt.

Ambermoon (Amiga)

Einen kleinen Trick zu Thalions Edelrollenspiel *Ambermoon* hat Ricardo Beer aus Bayreuth herausgefunden. Mit seinem Trick könnt Ihr sämtliche Ausrüstungsgegenstände inklusive Gold und Nahrung verdoppeln so oft Ihr wollt. Legt dabei zuerst die zu verdoppelnden Sachen in eine oder mehrere Kisten und speichert auf Slot 1 ab. Nun nehmt Ihr alle Sachen wieder an Euch und speichert auf Slot 2 ab. Jetzt bootet Ihr neu und kopiert die Datei "chest_data.amb" aus dem Verzeichnis SAVE.01 ins Verzeichnis SAVE.02. Wenn Ihr nun den zweiten Spielstand ladet, habt Ihr sowohl die Ausrüstungen im Rucksack als

17.	GUTE REISE	10
18.	PENG PENG DU BIST TOT	11
19.	BEFREIUNG	12
20.	JEEP SPRINGEN	13
21.	UM DEN GARTEN	14
22.	TIEF DRINNEN STECKEN	15
23.	DER TANZ	16
24.	EIN GROSCHEN FÜR DEN KERL	17
25.	IN DER MITTE EINEN PANZER	18
26.	ACHTUNG, ES BEWEGT SICH	19
27.	EIN GUTER FESTER PANZER	1A
28.	HERR DER FLIEGEN	1B
29.	EIN NETTES GROBES MESSER	1C
30.	AFFENSCHARF	1D
31.	EIN EISZAPFEN FÜR ZWEI	1E
32.	DANKE FÜR DEN PANZER	1F
33.	DAS HELDENTUM	20
34.	DIE EIGER-NORDWAND	21
35.	RETTET EL PRESIDENTE	22
36.	PARTY MIT DEM EISMANN	23
37.	VIEL VIEL MOOR	24
38.	ALLES GEHÖRT MIR	25
39.	DER RISS	26
40.	HOCH IN DIE LUFT	27
41.	SCHARFE SCHEEREN	28
42.	SCHOKOPAUSE	29
43.	EINE BRÜCKE ZU WEIT	2A
44.	ETON GEWÄHR	2B
45.	ABWASSERKANAL	2C
46.	KEIN EINLASS	2D
47.	NIMM DEINEN PARTNER	2E
48.	DIE NASSAUER	2F
49.	VIEL PLATZ	30
50.	FRANZ KLAMMER	31
51.	THE DOORS	32
52.	AUFPASSEN	33
53.	AUF DEM PANZER	34
54.	PANZASTISCH	35
55.	AUF DER FLUCHT	36
56.	WHOOPEEE	37
57.	ZU MÄNNLICH	38
58.	RAKETENMANN	39
59.	EINFALLSLOS	3A
60.	UND SCHON SIND SIE VERSCHWUNDEN	3B
61.	AB DAFÜR	3C
62.	DAS LOS EINES SCHAFSCHERERS	3D
63.	IM WEITEN IRLAND	3E
64.	ZU HILFE	3F
65.	HELICOPTER FREAK	40
66.	STOPPT DIE TAUBE	41
67.	RETTET DEN SCHROTTHAUFEN	42
68.	EIN MANN DREI HACKMESSER	43
69.	EIN FEUCHTES GRAB	44
70.	SYSTEMZUSAMMENBRUCH	45
71.	ERWISCHE SIE MIT KALTEM ATEM	46
72.	SUPERAFFENSCHARFEDSCHUNGELACTION	47

auch die Duplikate in den Truhen vor Euch. Dies kann natürlichn so oft wiederholt werden, wie es Euch gefällt – besonders wirksam für ein dickes Goldkonto und geniale Ausrüstungsgegenstände.

Megarace

Leander Carell aus Halle sandte uns eine Level-Anwahl-Hexerei. Verändert einfach das neunte (0008) und elfte (000A) Byte am Anfang der Datei.

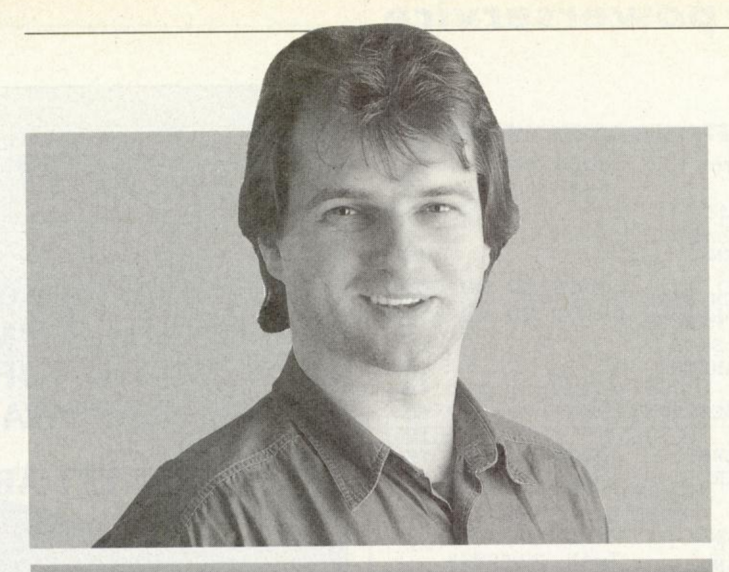
1.Strecke	Newsan1	00	00
2.Strecke	Maeva1	01	01
3.Strecke	Newfac1	02	02
4.Strecke	NGLoop	03	03
5.Strecke	Suburb1	04	04
6.Strecke	Newsan2	05	05
7.Strecke	Meava2	06	06
8.Strecke	Particle	07	07
9.Strecke	Newfac2	08	08
10.Strecke	Yunkjard	09	09
11.Strecke	Maeva3	0A	0A
12.Strecke	Newfac3	0B	0B
13.Strecke	Newsan3	0C	0C
14.Strecke	LastLevel	0D	0D
Zusatzlevel:			
Skyholder		0F	0F
Tokyo		0E	0E

Virulent

Ich bin Besitzer von "Sim City", doch seit einem Monat kann ich es nicht mehr starten. Ich habe es mit Windows und MS-DOS versucht. Unter DOS passiert folgendes: Ich gebe das Verzeichnis ein, starte das Programm und dann passiert überhaupt nichts mehr. Die Windows-Version läuft folgendermaßen ab: Windows sagt mir "Die Systemintegrität wurde durch Ausführung eines ungültigen Befehls verletzt und wird abgebrochen". Und dann soll ich alles neu starten.

Jürgen Zornig, St. Pölzen/Niederösterreich

Da ich mal davon ausgehe, daß Sim City vorher zu Deiner Zufriedenheit lief, kann nur ein Teil des Programms unfreiwillig verändert worden sein. Da gibt es zwei Möglichkeiten. Zum einen könnte Deine Festplatte einen Lesefehler haben, und Du hast irgend wann einmal die Datei umkopiert oder sie durch ein Defragmentieren umkopieren lassen. Die zweite Möglichkeit: Du hast einen Virus. In letzterem Fall solltest Du Dir schnellstens einen Viren-Scanner besorgen und alle Freunde und Bekannte benachrichtigen, denen Du eventuell mal Programme weitergegeben hast. Ein hervorragender Viren-Scanner ist das Scan-Programm von "McAfee Associates", den Du Dir in jeder Public-Domain- und Shareware-Sammlung holen kannst. Die Version sollte mindestens "9.21 V111" sein. Nach der Virensuche solltest Du alle Dateien von Sim City löschen und das Programm von der schreibgeschützten Originaldiskette neu installieren.



Doc Düse

Keine andere Hardware scheint im Moment so große Schwierigkeiten zu bereiten, wie die Soundkarte. Mal knattert "Indy 500", mal stottert "Battle Isle 2", wenn es von der CD gespielt wird. Mancher ist froh, überhaupt etwas zu hören, denn die Fälle häufen sich, in denen ein Spiel abstürzt oder gar nicht erst startet. Zwar ist man im ersten Moment sauer auf die Programmierer der Spiele. Aber genau da geht die Kritik an die falsche Adresse. Denn in letzter Zeit scheinen sich die Soundkarten-Hersteller überhaupt nicht mehr um ihre eigenen Standards zu kümmern. Ein gutes Beispiel ist dafür der neue "Sound Blaster AWE 32", den wir in diesem Heft testeten. Es bleibt einem fast nichts anderes übrig, als auf den guten alten "Sound Blaster 2" oder den "Sound Blaster Pro" zurückzugreifen. Mit denen läuft meistens mehr, als mit neueren, um viele Fähigkeiten erweiterten Soundkarten, die von Spielen dann nicht genutzt werden.

Umbau

Da mir die Leistung meines 80386 DX/40 nicht mehr ganz ausreicht, möchte ich mir demnächst eventuell ein neues Motherboard zulegen. Ich denke an ein 80486 DX2/66 Local-Bus-Modell. Nun habe ich dazu ein paar Fragen:

1. Könnte ich das Board alleine einbauen?

2. Kann ich meine alten RAM-Bausteine (4 MByte) wieder einsetzen, wenn keine in das Board voreingebaut sind?

3. Laufen meine bisherigen Steckkarten (zum Beispiel Trident-VGA 9000) problemlos mit dem schnelleren System zusammen?

4. Muß ich einen neuen Controller kaufen?

5. Gibt es große Qualitätsunterschiede (zum Beispiel Prozessorhersteller)?

Alexander Rautenberg, Lüdenscheid

Ja, ja, der Zahn der Zeit. Bei mir wird's auch langsam höchste Eisenbahn, ein neues Board einzubauen. Deine Fragen kommen also genau zur richtigen Zeit.

1. Der Einbau eines neuen Motherboards ist eigentlich nicht weiter wild, wenn man das Board während des Einbaus wie ein rohes Ei behandelt. Das meine ich ernst: Die Boards vertragen zwar mal einen kleinen Knuff. Generell sollte man aber nirgends anecken, denn ein mit bloßem Auge unsichtbarer Haarriß ist schnell produziert. Dieser würde entweder sofort das Board ruinieren oder nach einigen Jahren Betrieb tauchen völlig unerklärliche Betriebsfehler auf. Etwas knifflig ist der Anschluß der beiden Kabelstränge für die Stromversorgung des Motherboards. Man muß darauf achten, daß die beiden schwarzen Kabel nebeneinander gesteckt werden.

Die tatsächlichen Schwierigkeiten kommen dagegen aus einer eher banalen Richtung: Nicht jedes Motherboard paßt von den Bohrungen her auch in jedes Gehäuse. Ganz sicher ist man nur, wenn man mit dem alten Board zu einem Händler geht und das alte Board mit dem neuen vergleicht. Allerdings gibt es nicht in jeder Großstadt genügend PC-Händler, die Motherboards anbieten. Außerdem muß man ja erst das alte Board ausbauen, was zu den oben genannten Problemen führen kann. Ich privat werde zum Beispiel einen anderen Weg beschreiten: Ich kaufe mir einen neuen Computer mit eingebautem Motherboard, aber ohne sonstige Komponenten und rüste dann den Rest um. Dadurch hab' ich auf jeden Fall ein passendes Board und zusätzlich einen Kaufvertrag mit dem Händler, falls doch mal was nicht passen sollte. Außerdem hab' ich dann einen komplett funktionierenden, wenn auch alten Computer, den ich relativ schnell wieder flott machen kann, wenn mein neuer mal den Dienst quittiert.

2. Ganz schlecht bist Du dran, wenn Du noch RAMs auf SIPs hast. SIPs unterscheiden sich optisch von SIMMs durch die bei SIPs angelöteten Kontaktbeinchen. SIMMs haben diese Beinchen nicht. Alle neuen Motherboards haben keine Fassungen mehr für SIPs. Viele neue Boards haben allerdings auch Fassungen für eine neue Art von SIMMs. Diese neuen SIMMs laufen im Handel unter der Bezeichnung "72polige SIMMs". Man erkennt sie daran, daß die SIMMs eine kleine Kerbe in der Mitte der Kontaktreihe haben und daß die Platinen dieser neuen SIMMs größer als die alten sind. Die alten SIMMs passen nicht in diese Fassungen.

3. Ich gehe davon aus, daß Dein alter Computer ein ISA-System ist. In dem Fall laufen alle Steckkarten auch in Deinem neuen System.

4. Ein neuer Controller für die Laufwerke ist nicht nötig.

5. Qualitätsunterschiede gibt es bei den Prozessoren kaum. Im Moment tummeln sich auf dem Prozessorenmarkt die Hersteller Cyrix, AMD und natürlich Intel. AMD- und Intel-Prozessoren sind völlig baugleich, die AMD-Chips werden nur nicht so warm. Die Cyrix-Prozessoren sind nicht baugleich zu den beiden anderen. Dein zukünftiges Board muß darauf ausgelegt sein. Achte beim Kauf Deines Boards darauf, daß gleich ein Kühlsystem für den Prozessor mitgeliefert wird.

Mitsumi und DMA

Ich habe mir vor zirka 1/2 Jahr ein CD-ROM-Laufwerk gekauft (Ver. 1.0, Modell FX001D, Double Speed, Mitsumi). Das Gerät kaufte ich bei Media Markt Aschaffenburg. Am Anfang gab es Schwierigkeiten, wenn man normale CDs mit dem Gerät abspielen wollte. Nach etlichen Telefongesprächen mit Media Markt gab ich es schließlich auf und gab Media Markt das Gerät zur optimalen Installation in meinem Computer. Nach einer Woche holte ich das Gerät ab. Natürlich war das Pro-

blem nicht weg. Aber das war nicht einmal das Schlimmste. Der Computer hat 640 KByte Hauptspeicher und seit der Installation sind jetzt einige KByte belegt. Das hat zur Folge, daß CD-ROM-Spiele wie "Jutland" oder "Inca 1" mir was husten. Jutland läuft gleich gar nicht und bei Inca 1 oder auch TFX fehlt der dazugehörige Sound. "Rebel Assault" stürzt des öfteren ab. Das Spiel hängt, die Musik läuft noch.

Sven Fritz, Miltenberg

Aus Deiner mitgeschickten CONFIG.SYS ersehe ich, daß bei Dir der Mitsumi-Treiber für den DMA-Betrieb installiert ist (MTMCDAE.SYS). Auf der Installationsdiskette müßte auch ein Treiber sein, der das Laufwerk ohne DMA anspricht (MTMCDAS.SYS). Diesen solltest Du installieren, und damit müßten die Probleme eigentlich behoben sein. Ich hab' selber Schwierigkeiten mit diesem bei Dir installierten Treiber gehabt, und auch Bekannte hatten in Verbindung mit dem Mitsumi-Laufwerk immer wieder Schwierigkeiten mit dem DMA. Anscheinend hat Mitsumi das nicht ganz im Griff.

Aufgeheizt

Auch ich will mal Deine glorreiche Rubrik beehren, denn auch bei mir bleiben die Probleme nicht aus. Eine irrwitzige Eigenart meines 486DX/33 PCs mit 8 MByte RAM ist es, sich beim Einschalten nur mit 25 MHz CPU-Clock zu melden. Ist der Rechner ungefähr 5 Minuten "warmgelaufen", startet er nach dem Booten brav mit 33 MHz. Damit fangen die Probleme an. "Battle Isle 2" läuft bei mir nur nach 5 Minuten warmlaufen, also mit 33 MHz. Was ist defekt, oder was muß ich tun, damit immer mit 33 MHz gestartet wird?

Dann gibt's noch ein weiteres Problem mit Battle Isle 2. Sind Sound und Musik im Setup auf "On" gestellt (Sound Blaster Pro A220 I7 D1) läuft kein Kampf und es gibt Abstürze. Ist beides ausgeschaltet, funktioniert der Kampf manchmal, aber häufig kommt die Fehlermeldung "PARITY ERROR", gefolgt von einigen wirren Zeichen. Ich denke, am Haupt- oder Erweiterungsspeicher dürfte es nicht liegen, da eigentlich genug vorhanden sein müßte. Gibt es vielleicht ein Problem mit den Sound-Blaster-Einstellungen oder liegt der Fehler an meiner ET-4000-Grafikkarte, mit der auch "Warlords 2" nur mit Fehlern gelaufen ist. Auch in diesem Fall war der Ton abgeschaltet. Übrigens: Ich habe die Diskettenversion von Battle Isle 2, da mein CD-ROM bei der CD-ROM-Version streikt.

Jörg Schild, Landau/Pfalz

Ich fürchte, daß Du in Deinem Computer irgendwo einen ganz penetranten Wackelkontakt hast. Das würde das Verhalten mit den 33 und 25 MHz erklären. Erst wenn die Komponenten warmgelaufen sind, schließen sie durch die Ausdehnung mit den Leiterbahnen auf Deinem Board einen festen Kontakt. Dagegen hilft nur eins: Alle Bausteine auf Deinem Board einmal vorsichtig, aber bestimmt festdrücken. Alle Karten ausbauen, die Slots mit einem Borstenpinsel "ausfegen" und alle Karten wieder einbauen. Wenn das nicht hilft, solltest Du einmal äußerst vorsichtig die in Fassungen sitzenden Bausteine auf dem Motherboard mit einem schmalen Schraubenzieher geringfügig anhebeln und wieder festdrücken. Zuletzt würde ich mal den Sound Blaster auf Interrupt 5 umkonfigurieren. Ich hab' mit dem 7ner-Interrupt schon öfter Probleme gehabt, die von dem etwas merkwürdigen Verhalten der Interrupt-Controller aller Motherboards herrühren. Wenn auch das nicht hilft, sitzt der Wackelkontakt vermutlich irgendwo in den Leiterbahnen, was für Dich bedeutet, daß Du ein neues Motherboard benötigst.

Doppelt hält besser

Ich benutze meine PC (486DX/33, Sound Blaster Pro Deluxe) meistens zum Komponieren eigener Musik, zum Samplen und ab und zu mal zum Spielen. Doch genau hier liegt das Problem. Mit meinem Musikprogramm mit dem Namen "Allegro" bin ich eigentlich soweit zufrieden, nur mit dem Einbinden meiner Samples habe ich so meine Probleme, da sich leider MIDI-Daten und Samples gegenseitig stören. Die einzige Möglichkeit, die mir von den Allegro-Programmierern geboten wird, ist noch eine Soundkarte zu kaufen, die über eine MPU-MIDI-Schnittstelle verfügt. Nun habe ich mich bei diversen Händlern erkundigt und leider nur zwei Soundkarten genannt bekommen. Diese ist zum einen die "Sound Blaster 16 Basic" und zum anderen die "Sound Blaster 16 MultiCD". Doch hierbei habe ich meine Zweifel, da ja meine Sound Blaster Pro Deluxe ebenfalls, wie die zwei anderen Soundkarten, von Creative Labs sind. Es wäre mir sehr hilfreich, wenn Ihr mir Auskunft geben könntet, welche Soundkarten über eine MPU-MIDI-Schnittstelle verfügen, kompatibel zu meiner Sound Blaster Pro Deluxe sind und wieviel diese eventuell kosten.

Thomas Pilz, Weinheim

Tatsächlich gibt es rein technisch Probleme, wenn eine Sound-Blaster-Karte gleichzeitig MIDI-Daten senden und digitalisierte Klänge abspielen soll. Das hat also zunächst mal nichts mit Allegro zu tun, sondern wird so ohne weiteres bei keiner Sound Blaster- und kompatiblen -Karte funktionieren. Der Sound Blaster 16 in seinen verschiedenen Varianten besitzt neben dem vorhandenen MIDI-Interface auch eine sogenannte MPU-401-MIDI-Schnittstelle. Diese wurde ursprünglich von der Synthesizerfirma Roland erdacht und auf den Markt gebracht. Ich bin mir allerdings nicht sicher, ob auf dem Sound Blaster 16 das MPU-Interface parallel zur digitalen Soundausgabe arbeitet, so wie Du es benötigen würdest. Das Original-MPU-Interface von Roland hatte nämlich einen eigenen Mikroprozessor, der nur für die MIDI-Datenverarbeitung zuständig war. Vermutlich hat Creative Labs aus Kostengründen die Funktionen dieses Prozessors in den von jeher vorhandenen Prozessor der Sound-Blaster-Karten integriert. Das könnte aber bedeuten, daß wiederum entweder nur digitale Sounds oder MIDI-Daten verarbeitet werden können.

Da Du aber vermutlich sowieso ein externes MIDI-Modul, Keyboard oder Synthesizer an Deinen Sound Blaster Pro angeschlossen hast, wäre es für Dich das Sinnvollste, gleich eine MPU-Karte zu kaufen. Diese werden relativ preisgünstig von verschiedenen Musik-Fachgeschäften, die auch Synthesizer im Programm haben, angeboten.

Selbst ist der Mann

Ich habe ein Spiel (PC) selbst geschrieben, das auch kommerziell vermarktet werden soll. Zur Untermalung habe ich probeweise ein MOD-File (ABSOMUZK.MOD) eingebunden und dabei festgestellt, daß dieses hervorragend zum Spiel paßt. Nachdem diese MOD-Datei nun aber nicht von mir geschrieben wurde, ist es rechtlich nicht klar, ob ich diese Datei verwenden darf. Die einzigen Angaben, die aus der MOD-Datei ersichtlich sind, sind folgende:

by hobbes/divine

Download from... Music Channel BBS (203) 646-3058

Weiterhin ist anzumerken, daß sich diese MOD-Datei auf der Diskette einer britischen Disketten-Zeitschrift befand. Die angegebene Telefonnummer bezieht sich also vermutlich auf Großbritannien. Leider habe ich bisher auch nicht vermocht, mit den Autoren Kontakt aufzunehmen, um ihre Genehmigung einzuholen. Ich wäre Ihnen nun sehr dankbar, wenn Sie mir sagen könnten, ob ich diese MOD-Datei nun verwenden darf, oder Sie mir zum Kontakt mit den Autoren verhelfen könnten.

Alexander Zuckerer, Regensburg

Schön, daß es sie noch gibt, die Computerleute, die mit ihrer Maschine kreativ umzugehen verstehen. Grundsätzlich darf man aber nicht einfach eine fremde Musik in ein eigenes Spiel einbauen. Selbst dann nicht, wenn die Datei mit der Musik in einem Magazin auf Diskette veröffentlicht wurde. Ihnen bleibt zunächst nichts anderes übrig, als mit dem Autoren oder dem Magazin, aus dem Sie die Diskette haben, Kontakt aufzunehmen. Die Adresse der Redaktion in England müßte im Heft stehen. Die von Ihnen angegebene Nummer ist eine Mailbox in den USA (also 001 vorweg wählen). Allerdings zweifle ich an dem Erfolg einer Kontaktaufnahme. Wenn Sie das Spiel professionell vermarkten wollen (im Sinne von "Geld damit verdienen"), sollten Sie sich an eine deutsche Computerspielfirma wenden. Die haben meistens eigene Musiker, so daß Ihr Spiel im Falle einer Vermarktung eine eigene unverwechselbare Musik bekommt.

Antwort gesucht

Der Fehlerteufel hat mal wieder zugeschlagen, und meine Antwort zur Frage "Anschluß gesucht" in *POWER PLAY 7/94* von Sebastian Stepanow aus Merseburg unterschlagen. Der Sound-Blaster-Besitzer erhält bei der Installation seines neuen CD-ROM-Treibers Fehlermeldungen. Das Problem liegt allerdings nur indirekt beim Treiber, wobei ich es geradezu als eine Frechheit empfinde, daß Du überhaupt keine Dokumentation dazu bekommen hast. Das Mindeste, was man erwarten sollte, ist ein Zettel, auf dem die Optionen für den Treiber und deren Bedeutungen aufgelistet sind.

Das Problem liegt bei Dir aber noch an einer anderen Stelle. Die AT-Bus-Anschlüsse der CD-ROM-Laufwerke verschiedener Hersteller sind nämlich zueinander nicht kompatibel. Aus diesem Grund hat zum Beispiel der "Sound Blaster 16 MultiCD" mehrere Anschlüsse für CD-ROMs, von denen aber immer nur einer benutzt werden kann. Um die Sache noch etwas komplizierter zu machen, ist auch die Methode, wie das Laufwerk vom PC angesteuert wird, abhängig von der verwendeten Adapter-Karte, in Deinem Fall also dem "Sound Blaster 16 Basic". Der Treiber, den Du hast, steuert gar nicht den Sound Blaster an. Vermutlich ist er für eine von Matsushita/Panasonic stammende Adapter-Karte gedacht, die nicht mitgeliefert wurde. Du müßtest Dir also diese Karte (wenn es sie überhaupt gibt) oder eine passende Adapter-Karte mit dem passenden Treiber für diese Karte und für Dein Laufwerk zulegen. An die "Sound Galaxy NX Pro 16" kannst Du Dein genanntes Laufwerk anschließen und der Karte liegt auch gleich ein passender Treiber mit Namen "SGCDU.SYS" bei.

Allgemein gilt: Wer sich ein CD-ROM zulegt, sollte immer auf den passenden Treiber für die benutzte Adapter-Karte bestehen. Sonst kann man das Laufwerk nicht benutzen. Creative Labs und Media Vision waren in der Vergangenheit wenig rühmliche Kandidaten, die auf ihren Soundkarten zwar Anschlüsse für CD-ROM-Laufwerke haben, aber keine Treiber mitlieferten und auch nicht verrieten, welche Laufwerke überhaupt anschließbar sind. Hoffen wir, daß sich das in der Zukunft ändert.

Shadow-Rammer

Ich besitze einen 486DX2/66 Vesa Local Bus mit 8 MByte RAM und "Sound Blaster 16". Nun ergibt sich folgendes Problem. Wenn ich "Strike Commander" oder "Privateer" spiele, hängt sich das Programm nach kurzer Zeit auf, und es hilft nur noch ein Reset. Wenn ich aber den VLB-Treiber deaktiviere und den Turbo-Modus meines Computers abschalte, laufen die Spiele zwar langsam, aber sie laufen. Wie kann ich dieses Problem lösen? Liegt es an den BIOS-Einstellungen oder an meinen Startdateien oder liegt es am Motherboard? Warum laufen Spiele wie "Doom" oder "Comanche" perfekt mit Turbo? Christian Pilz, Dessau

Du hast leider nicht geschrieben, ob die beiden Spiele ohne VESA-Treiber aber mit aktiviertem Turbo laufen. In dem Fall vermute ich schlichtweg einen Fehler oder eine Inkompatibilität im VESA-Treiber, der die Spiele zum Absturz bringt. Darüber hinaus waren in der Vergangenheit die Origin-Spiele ("Wing Commander II", "Ultima Underworld") immer ein wenig "Buggy", so daß es durchaus an den Spielen liegen kann. Ich kann mir aber noch eine zweite Fehlerquelle vorstellen, die ich aus Deiner glücklicherweise mitgeschickten CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT ersehen habe: Dort gibt es zum einen die Zeile DEVICEHIGH=C:\DOS\HIMEM.SYS /SHADOWRAM:ON /TESTMEM:OFF und zum anderen DEVICEHIGH /L:1,2496 =C:\DIENST\DC2000.SYS /F. Den Treiber "DC2000.SYS" kenne ich nicht. Vermutlich rührt er von einer anderen Karte her, die Du in Deinem Computer hast. Auf der Suche nach einem Fehler sollte man deshalb erst alle nicht unbedingt benötigten Treiber nach und nach entfernen, bis die entsprechende Software läuft. Das gleiche gilt für Karten, die im Computer stecken. Also: So lange Treiber und Karten rausschmeißen, bis kein Fehler mehr auftritt, und Du hast den Störenfried. Beim HIMEM.SYS würde ich mal die Option "/SHADOWRAM:ON" wegnehmen. Bei den meisten Boards kann man das sogenannte "Shadow-RAM" im BIOS aktivieren, so daß diese Option beim HIMEM.SYS-Treiber nicht notwendig ist.

KONTAKT

Wollen Sie einen gebrauchten Computer kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power-Play-Kontakt bietet allen Computerfans die Gelegenheit, für 5,– DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben.

Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Kontakt der **Ausgabe 10/94** (erscheint am 14. September '94): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 8. August '94 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **November-Ausgabe 1994** (erscheint am 12. Oktober 1994) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie die dazu vorbereitete Karte auf dem Durchhefter.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

C64/C128

Verk. C64 + Floppy + Zubehör + Monitor + Disklocher + 70 Disks (je ca. 10 Games) + 2 Diskboxen für 450 DM oder tausche gegen Amiga 500 mit 1 MB. Tel. 0221/894253 (Chris), Köln

Verkaufe für C64: 1 x Floppy VC1541 + Diskettenlocher + 2 x Quickjoy I Turbo mit Mikroschaltern (Floppy originalverpackt!). Tel. 02774/3931, ab 15 Uhr

Verkaufe C64, ca. 500 Disks + Diskettenlaufwerk, VB 500,– DM. Tel. 07173/12162, abends ab 18.00 Uhr, Andy

Verk. C64II mit Floppy 1541 II, 2 Joysticks, div. Originalspiele und umfangreiches Zubehör, VB 200 DM. Tel. 030/6520213, ab 18 Uhr

Spielgenerator zum Erstellen v. eigenen Spielen ohne Programmierknt., komfortable Menüsteuerung, 20 DM. M. Wenderoth, Egerländer Weg 2, 34281 Gudensberg

Amiga

Verk. A500/1 MB/Farbm./2 LW/Maus + Joystick/Spiele/Handbücher/Zeitschriften/Diskbox an Selbstabholer für 800 DM; Tel. 0209/779673, Stephan, ab 15.00 Uhr

Verk. Amiga 500, ROM V1.3, 3 MB RAM, 2 ext. LW, 210 MB Harddisk, Bootselector, Monitor Color Stereo 1092S, VHB 2000,–; Tel. 06737/9486, ab 18.00 Uhr

Verk. Orig.: Battle Isle 15,–, Gunship 2000 20,–, Silent Service 2 20,–, Pirates 10,–, insg. ca. 30 Spiele! Achtung: DevPack 2.14D 35,– (NP 199,–); Tel. 02226/16592

Dungeon Master, Chaos Strikes Back, F-16 Falcon mit 2. Mission. Preis: VHS; Tel. 07031/805019, Fax: 806511

Verkaufe Amiga-Originale: Uridium 2, DSA, Syndicate, Fire and Ice, Anstoß, BMP, Desert Strike, EHM, Die Siedler, Lemmings 2, Indy 4, Burntime, etc.; Tel. 05382/4858, a. Ankauf

Verkaufe Amiga 500 (1 Jahr alt) mit 40 Spielen, 1 Joystick, Mouse, Monitor 1084S, 2 LW und gut erhalten für 500 DM VP; Tel. 033053/268 (Markus o. Thomas)

Verkaufe 50 Spiele, z.B. Chaos Eng., WC, Syndicate, F-19, F-15, Turrican 1–3, u.v.m., nur komplett für 300,– DM + Porto; Tel. 05661/51414, ab 18.00 Uhr

Verk. 1869, Monkey Isl. 1, Indy 4, Larry 5 für jew. 40 DM (zus. 120 DM), BOB + Zus. 35 u.a.; Tel. 06202/17186, Marco

Verk. wg. Systemwechsel Amiga 500 mit 2,5 MB, 2 LW, Monitor, 10 Originale, 4–5 Joysticks, gute Literatur, ca. 500 Disks, VB 1000 DM, Andreas Peters, Tel. 02382/64535

Verk. A500, 1 MB + AT-Controller + Turbokarte (68020 + FPU ca. Faktor 10 zu A500, 3 zu A1200) + 1 MB 32 Bit + 85 MB o. 50 MB HD + Maus + 2 Joyst. + TV-M. VB 600,– DM (auch einzeln); Tel. 0385/272860

Verk. Originale: Ambermoon 50 DM, Cadaver 20 DM, Gunship 2000 50 DM, Cadaverlevels 40 DM, Turrican 3 35 DM, Reflections V1.6 25 DM, Falcon 20 DM. Tel. 0941/789466, ab 19.00 Uhr

Verkaufe Amiga 500, Joystick, HF-Mod., Maus, 4 Originalspiele + 1 MB für 400 DM. Tel. 09123/14147, ab 15 Uhr (Bülent)

Verk. A500 (1 MB), Monitor 1084S, Zweitfloppy, 6 Orig. (Titus, Monkey 2, Indy 4, SQ4, Fire + Ice, Willy B.). Spiele auch einzeln zu verkaufen. Tel. 02151/732033

Suche "Lords of the rising Sun", Preis nach Vereinbarung. Tel. 0861/14453, bitte nur von 17–20 Uhr (nach Christian fragen). Nur Originale!

Amiga 500 MB, Monitor 85, 6 Originalspiele, Hefte + Bücher, Mouse, Joystick, VB 750 DM; Tel. 08024/7981

Verkaufe Originale: Sim City + Populous, Chaos Engine, History Line, Warlords 1, Space Crusade, je DM 40; Tel. 07042/4457

Verk. AT-Festplatte für A500 (+), 120 MB Controller mit 2 MB RAM, noch 4 Mon. Garantie, (NP 1050 DM) für 850 DM, TV-Tuner 110 DM, LW 99 DM, C. Weber, Nr. 48, 01825 Nentmannsdorf

A500, Monitor 1084S, 512 K Erw., 2. LW, Blizzard Turbokarte, 4 MB RAM, 14 MHz, 512 K Shadow RAM, SCSI HD 120 MB, 25 Orig.-Spiele, 50 Disks, 1900 DM; Tel. 07475/7142

A500-Tower, 3 MB RAM, SCSI-Contr. 20 MB, FP, 2 int. LW, viel PD-Soft 590 DM; A500, Kick 1.3, PD-Disks 290 DM; Flicker-Fixer f. A2000 DM 150; Tel. 069/5483905

40 Amiga-Originale: Kolumbus, Siedler, LL5, Des. Str., Ishar 2, Bat 2, M + M 3, Transarc., Whales V. Liste gg. RP bei A. Ollmann, Am Lustberg 18, 22335 Hamburg, Tel. 040/593284

Amiga 500 + 2,3 MB RAM + Festplatte m. 52 MB + 1084 S, Monitor + Zweitlaufwerk + Maus + Joypad + Handbücher + Spiele, VB 1000 DM; Tel. 04141/45288

Verkaufe: Amiga 2000, 1084S-Monitor, 2 x 3,5" FD, 100 MB HD, Marstek-Hand-Scanner mit Software, Joystick, viel Zubehör, Btx, 1 Karton voll Superspiele, DM 980,–; Tel. 04131/41794

Verk. Syquest, 88 MB Drive (inkl. 3 x 88 MB Disks!), VB 450 DM; Nexus SCSI-Controller VB 70 DM; Spiel: Tornado VB 60 DM; ab 14 h (fragt nach Patrick!); Tel. 089/782015

Verschenke Software. Info gegen 2 DM in Briefmarken. Th. Brandl, Postfach 1221/09, 93156 Teublitz (C 64/Amiga/PC). Keine Raubkopien!

Verkaufe A500, 1 MB, 120 Originale, Monitor 1084S, ca. 250 Disketten + viel Zubehör, VB 3500,– DM, abends ab 18.00 Uhr, Andy, Tel. 07173/12162, nur komplett abzugeben

Verk. A500+ (2 MB) + Monitor 1084S + 2 Joysticks, 50 Disketten, 5 Orig.-Spiele (F-1 GP; BMP; Anstoß; B-17, BOB) + Versandk., VB 800 DM; Tel. 02053/2568

Suche: Fire-Brigade, Conflict Corea, Campaign, C. Kolumbus u.ä. (Originale), M. Böker, Schülerstieg 8 A, 37081 Göttingen, Tel. 0551/92454

Verk. A500 Monitor 250,–, 2. Laufwerk 60,– + Spiele: Loom, SQ4, Money 2, Lemmings, Curse of Enchantia, Dune 2, Castle of Dr. Brain, u.v.a. (15–60 DM), N. Pollender; Tel. 06127/1670

Amiga-Originale: Elite 2, BMP, Birds of Prey, Finest Hour, Falcon Mission Disk 1, Pirates, Wing Commander, evtl. Tausch! Tel. 09275/7258, zw. 17 u. 22 Uhr

Viele, viele Demos und PDs gibt es, sogar für wenig Geld. Eine unserer kostenlosen Listen gibt es unter Tel. 05341/12564

G. Taylor Soccer, F-19, Glücksrad, je 15,–, Espana 92, Bills Tomato Game, Ween je 30,–, für SNES Super Tennis 30,–, Lemmings 50,–; Tel. 04361/1238

Verk. Amiga 500, Farbmonitor, Zweitlaufwerk, Mouse, Mousepad, Joystick, ca. 350 Disks, 1 MB Erweiterung, alles 100 % o.k. + Lekt., VB 750 DM; Tel. 07551/60145, Alex

Verkaufe kaum gebrauchten 7 Mon. alten A1200 mit großer 250 MB Festplatte, original verpackt, für nur VP 999,–, Mo–Fr. 16–20 h; Tel. 02204/22257

Suche TV-Sports Basketball und Superstar Ice Hockey, dringend, Tel. 02841/41666

Suche Champions of Krynn von SSI für Amiga, zahle gut, Barnaby Mulcahy, Telefon 08153/8345

Amiga 500, Desktop-Gehäuse, 1 MB RAM, 5,25 + 3,5 LW, 40 MB FP, Farbmonitor, Drukker, Software, VHB 1350 DM (nur komplett); Tel. 07141/31404

Verkaufe Der Clou, orig., 80 DM. Schreibt oder ruft an: Martin Lüttge, Prenzlauer Allee 225, 10405 Berlin, Tel. 030/4428902, ab 18.30 Uhr

Verk. Spec. Forces, Grand Prix, Immortal Another World, Lotus 1/2, Birds of Prey, DPaint 3 + 4 (zus. 200,– DM), Spiele für 15–25 DM (n. Orig.); Tel. 0561/404699

Verk. Monitor 1084S + Zweitlaufw. + 2 Mäuse + Joystick (alles 1 Jahr alt) für 450 DM; Tel. 05754/308, Mo–Fr ab 14.00 Uhr

Verk. A2000, 1 MB, 20 MB Harddisk und diverse Spiele, Alter 3 Jahre, Preis VS. Ruft an: Tel. 02381/72024, Mo–Fr ab 18.00 Uhr. Verlangt Matthias!

Verk. Advantage Tennis, Tennis Cup 2, 688 Attack Sub, Falcon Mission Disk, Future Wars, Larry 3, je 35,– DM. Waterloo und Dragon's Lair je 40,– DM. Tel. 04764/582, Marcus

Suche Tauschpartner für Amiga-Spiele, besonders Adventures und Rollenspiele. Listen an: Markus Lukaszewski, Bochumer Str. 108, 45529 Hattingen

Verkaufe Originalspiel Lothar Matthäus für VB 30 DM. Tel. 02203/85162

Verk. A500+, 2 MB RAM, viele Origin. (Sim City, Lemmings) Lit., Maus (Pad), Joystick, Drucker, TV-Mod., Mon. für Selbstabholer, John Achenbach, Tel. 040/6019607, HH, VB 950

Verk. Amiga 500, 2 MB, ext. Laufwerk, TV-Mod. und Scart-Anschluß, Deluxe Paint IV, Maus, auch getrennt, zus. 860 DM. Verk. PC 10 MHz, Festpl., ext. Laufw.; Tel. 07631/73120

Verk. Amiga 500, Kickstart 1.3, 2.0 + Spiele, Handbücher + Sicos-Mouse + 1 MB RAM-Erweiterung, VB 200,–; Tel. 02606/1384

Verkaufe Amiga 3000 + Farbmonitor + 2. Laufwerk + 105 MB Festpl. Quantum, 10 MB, Druckerkabel, Zubehör 2200,– DM; Tel. 05303/5435

Verk. orig. Zak McKracken, Raider, Off-Road Racing, WWF, Hollywood-Collection/3 Spiele, Bangkok Knights, Cannibal for the FBI, Mathe, Translator, Tel. 06139/8665, Marcus

Verk. Cannon F., Desert S., Body Blows, WWF 1 + 2, Rampart, Mega lo M. + First Samurai, Epic, Bundesl. M., Golden Axe, Hero Quest, X- Out, Alien Storm, Space Q. 4, Tel. 06387/601

MS-DOS

Tausche/verk.: Dune 2 + Mad-TV, Space Job + Tentacle, Sam & Max + Hero Quest. Suche: Die Siedler, Pagan, Inca 2, Mega Race, Pizza Connection; Tel. 0671/62914

Verkaufe und tausche PC-Originale. Besitze Ravenloft, Ultima UW, Pirates Gold, Megarace u.v.a. Bernhard Molz, Tel. 06544/9091

Verk. Pirates Gold, Elite 2, Anstoß, HL SC, Planer, Civilization, California Games, Elysium, Dynatech, u.v.a., ab 15 DM, Tel. 09762/6367, ab 18 Uhr

Verk. 286-PC, 42 MB Festplatte, 20 MHz, Joystick, Mouse, 2 LW 5,25" + 3,5", 2 Diskboxen und viel Zubehör, Preis verhandelbar; Tel. 036481/23350

Verk. PC-Orig.: Strike Comm. 50,–; Ultima Underw. 1 40,–; Teminator Ramp. 45,–; Doom 50,–; Shuttle 25,–; Eish. Manager 45,–; Tel. 03943/21849 (Mittw. ab 15.00, Matthias)

Verk./tausche Battle 2 (60), Elder Scrolls (60), Savage Empire (20), C. Sandiego (10), Strip Poker 2 (15). Suche: Siedler und Sternenschweif. Tel. 05251/75316

Verkaufe: Master of Orion 40,– DM, Utopia 15,– DM, Die Siedler 65,–; Tel. 04354/765 (Wochenende)

PC-Original: Inca II (Wiralocha) für 70 DM deutsch. Tausche auch gegen X-Wing + Upgr. deutsch; Tel. 04841/73362

Star Trek Club Vellmar – Alles für PC. Star Trek – Next Generation – DS9, Hunderte von Grafiken in vielen Formaten, außerdem Sounds und Spiele. Katalog bei M. Steinmetz, Triftstr. 24, 34246 Vellmar

Verkaufe: Simmodule (RAM) 256 KB, 70 ns x 3 = 1 MB, 4 Stück à 30,– DM (alle 110,–). Josef Schmid jun., Kufsteiner Str. 73, 83064 Raubling, Tel. 08035/4108 (n. v. 17.00 Uhr)

Verk. Airbus A320 50,–; A320 USA 55,–; Scenery GB u. Hawaii f. FS4/5 je 35,–; Scenery Deutschland + Upgr. u. Europa f. FS4 + ASD je 30,–. Tel. 09122/15838, ab 18 h

Verk. Wizardry 7 (+ Clue Book) (zus. 100 DM), Comanche (60 DM), Indy 4 (70 DM), History Line (60 DM). Ab 17 Uhr, Tel. 0711/412565

Ultima 8 (CD-ROM), Battle Isle 2 (CD-ROM), Privateer, Ufo, Pacific-Strike, Star-Lord, Dune I, Frontier, Lands of Lore. M. Kons, Tel. 0221/239656, Preise VB, Star-Cord

Verkaufe PC-Originale: Pacific Strike, Sam & Max (dt.), FS Scenery Italy, Tel. 0531/377963 (abends)

Verkaufe PC-Spiele, z.B. Gabriel Knight, TFX, Indycar, Sam & Max, Privateer, Shadow Caster, Flight Sim 5, Doom, NHL Hockey, Alone in the Dark, etc., Tel. 0341/4227184

Verk./tausche: Ultima 8, Shadowlands, Darklands, Valhalla, X-Wing, Privateer, Alien Breed, Lost Vikings, Kolumbus, Tel. 04471/87498

Verkaufe: Diverse Spiele (nur Originale) u.a. Rebel-Asault, Burntime, Day o. t. Tentacle. Josef Schmid jun., Kufsteiner Str. 73, 83064 Raubling. Liste gegen 1,– DM in Briefmarken

---

Verkaufe alte + neue PC-Software, auch CD-ROM. Schreibt an: Marcel, P.O.Box 365, 6400 AJ Heerlen, Holland (Orig.)

Verk. A-Train, Burntime, Fields of Glory, Syndicate, Empire Deluxe, Erben des Throns, Stronghold, Master of Orion, Zeppelin, Big-Sea 35–60 DM. Tel. 06201/42629, ab 19.00 Uhr

---

Verk. Soundblaster 16 ASP M-CD, 8 Wochen alt, neuw., 100 % o.k. DM 270,– inkl. Porto, Thrustmaster Flight Contr., 80,–, Gravis Eleminator Gamecard 30,–. Tel. 0471/88209

Kaufe alte Spiele bis 1992 (Sierra etc.). Verkaufe aber auch meine neuesten Spiele & Tools (viel gibt's gratis!) zu sehr günstigen Preisen! René Weiss, Postfach 129, A-5033 Salzburg, Austria

---

Verkaufe Farb-Thermotransferdrucker Star SJ144 für 500,– DM; Tel. 0651/62437

Siedler, Battle Isle 2, je 70,–; Magic of Endoria 60,–; Sim City 2000, Doom 1.2, Cannonfodder je 50,–; Dungeon Master 40,–; Tel. 0251/45376, abends

---

Tausch: Ult. 8 CD, Reb. Ass., Indy Car, Planer, Sim City 2000, Flight Sim 5 (ca. 20), geg.: Ufo, Anstoß CD, Battle Isle 2, Madnews, Fifa Soc., neues... Tel. 09202/1020, ab 14 Uhr

---

Angebot! Verk. X-Wing, Syndicate, Darkseed + Space Quest 5, komplett nur 149,– DM! Wiso Sparbuch 93/94 DM 39,–! Verk. + suche CD-ROM-Spiele. Tel. 0491/13462

Verk./tausche Synd. + Data, Wing C. 2 Stunt Island, Doom, Pirates Gold, Eish. Manager, Anstoß, Spelljammer 40–60 DM. Tel. 05661/51414, ab 18.00 Uhr

---

Dracula Unleashed CD 80 DM, Pussy Puzzle CD 50 DM, Alone in the Dark 2, Dott, Lemmi 2 je 50 DM, Indy 4, Monkey 2, ungebr. Maus, je 40 DM, ab 18.30 Uhr, Telefon 08652/62820 (Martin)

Verkaufe Originale, z.B. Ultima 7/2, Streetfighter 2, Simant, usw. Infos unter Tel. 07152/52877, 30–40 DM/Spiel

---

Verkaufe/tausche orig. PC-Spiele: F14 Fleet Defender, Indy Car Racing, Privateer, Sim City 2000 für jeweils 50,– DM, suche Commanche, Mechwarrior 2, Flashback etc. Hans Ritter, Tel. 06734/261

Verkaufe PC-Originale: Die Siedler, Zool, Aces over the Pacific, Civilization, Monkey Island 2, Indy 4, Pinball Fanasies, Elite 2, Beholder 3, etc. Tel. 05382/4858, a. Ankauf

---

Suche Eco Quest 2 nur Orig.! Dringend! Verk. WC 2 + SO1, 2 + Sp; WCA; KQ6; Civilization, Patriot, Stronghold, U7-1, HL 1914-18, Patrizier usw., Preis VB, Tel. 09187/5241, Stefan

---

Verkaufe, tausche, neue Softw. H: Term. Ramp., C. Kolumbus, M. J. in Flight, Subwar, Battle Isle 2 u.v.m. S: alles mögliche, Siedler, Cross the Rhine, Armorea First, Tel. 036962/20200, ab 16.00 Uhr, Christian

---

Tausche Indy 4, Monkey 1 + 2, DSA gegen Alone in Dark 1 + 2, Kyrandia 1 + 2, Simon the Sorcerer, Tente, Conquest of the Longbow und alle möglichen Adv. + Rpg. Tel. 0451/301703

Verkaufe orig. Wing Commander 2 mit Speech Pack, komplett deutsche Ausgabe, neu, nur einmal installiert, DM 49,–; Tel. 07133/8440

KQ5 25, KQ6 45, PQ3 35, Synd 50, Dune 25, Larry 6 55, Wizardry 7 40; CD: Gus goes..., Grandma and me, Movie Guide, Animals, Carmen DLX je 50; Tel. 0228/858534

Verk. Eco Quest, Falcon 3.0, Indy 4, Larry 5, M1 Tank Platoon, PGA Tour Golf, PQ 2/4, Sherlock Holmes, Terminator 2, Ultima VII, 4D Sports Driving; Tel. 0711/455852

Verkaufe Indiana Jones 4 + Maniac Mansion II, 3,5", kompl. dt., Preis 150,– (VB); Tel. 02354/5034

Verk. Pinball Fantasies; Silverball, Tornado, Human, Race Oxid Magnum, Sim Earth, Pinball 1 + 2; suche: Rebel Assault CD-ROM und andere; Tel. 0391/57529, ab 17.00 Uhr

---

Suche dringend: TV Sports Basketball für den PC (nur Orig.). Besitzer dieses Spiels mögen sich bitte bei Dennis Wippich melden. Tel. 07141/76455

Verkaufe 486 VLB Mainboard ohne CPU, ohne RAM, 93er Amibios + VLB-Grafikkarte, 1 MB, 16,7 Mill. Farben, 70 Hz + IDE-Controller (UMC-Chip) 180,– DM; Tel. 0340/822478, ab 19.00 Uhr

---

PC-Originale: Might u. Magic 3, 4, 5 je 40 DM; Police Quest 3 35 DM; Freddy Pharkas 35 DM; Indy 3 15 DM; Bad Blood 25 DM; Wing Commander 2 35 DM; Tel. 08158/8205 (Florian)

Tausche: Fields of Glory, Vision, Space Hulk, Hook, Power on (CD-ROM). Suche: Garfield, Screen Saver dringend! Sound CDs, BChess 4000 usw., Tel. 08424/1550

Software aus Österreich (Spiele & Tools) zu Billigstpreisen. Anti-Virentoolkit gibt's gratis! Suche aber auch "alte" Spiele (Sierra). P. Koch, A-5026 Aigen, Pf. 52

Verk.-Tausch: A. Ost, Elite 2, Space Hulk, ältere Progr. Suche u.a. UFO, M. of Orion, Tentacle, Sam & Max, Beholder 2 u. 3, Sim 2000, Starlord, Pizza, Zeppelin, nur Orig.! Tel. 07502/4511, ab 17.00 Uhr

---

Suche Tauschpartner für PC-Spiele (U8, Sam & Max, Sim City 2000, u.v.a.). Gesucht werden alle neuesten od. ältere Spiele. Tel. 07072/8801

Verk. PC-Orig.: Airbus A320 (5,25) 69 DM; Buck Rogers mit kompl. Lsg. 39 DM; Hanniball 74 DM; X-Wing + Imperial-Pursuit 89 DM. Sascha Pilz, Zu den Kleingärten 7, 01705 Freital

---

Verkaufe: Pacific Strike + Speech Pack (70,– + Porto), X-Wing-Imp. Pursuit (10,– DM), 47, Teil 1 + 2, je 30,– DM + Porto, Karsten, Tel. 089/6915299

Verk. PC-Orig. mit Anl. + Verp.: Dune 2 (DM 25), Eye of the Beholder 3 (engl., DM 25), Maniac Mansion (DM 10); Tel. 0711/6490459

Strike Commander; verkaufe Strike Comander + Speech Pack + Tactical Operations I für nur 70,– DM; Tel. 08134/1532, Markus

---

Verk. Stronghold (dt.); Battle Isle II (dt.); Trolls; Spirit of Adventure (dt.); Populous; Zool; Tel. 035206/5791

Suche: Garfield Bildschirmschoner, auch andere, TFX, Sound CDS, Megarace Outpost, Rise of Robot, Arena, Guest. Tausche auch. Tel. 08424/1550

Verk. PC: Ultima 8 + Zus.-Disk, Ultima Underworld 1, Das schwarze Auge 1, Master of Orion, Special Forces. Amiga: The Final Battle. Tel. 05531/1817

Verk. Loom, LoF, Star Trek, Whales's-V., Keen 6, alle orig. je 30,–, Sound Blaster Pro 4 150 DM. Suche Return to Zork dt., Tel. 0202/420812, ab 19.00 Uhr

---

Verkaufe: High Command, BI Data Disk 1 & 2, Wizardry 7, Red Baron, Super Off Road, Strike Commander, 30 Computer-Magazine. Tel. 02273/2571, Sascha, nur sonntags

---

Suche Originalspiele für 10–15 DM. Angebote an André Kösling, Strandstr. 3, 18055 Rostock

---

Verkaufe CD-ROM Laufwerk Panasonic CR 562-B Double Speed und Sound Blaster 16 Multi CD (beides kompatibel) nur zusammen – 450,– DM, max. 4 Monate alt! Erotik-Spiel Man Enough (2 x CDs) für 40,– DM, 1 x Gravis Analog Pro f. 40,– DM, Mike Kretschmar, 17 bis 19 Uhr, unter Tel. 0202/403500

Verk. Subwar, Perfect General + Scen., Spaceward Ho!, Frontier, Curse of Enchantia, Spellcasting 201, DD3, D-Gen., zusammen nur 240,– DM, Tel. 07363/6739

Verk. Orig.-Spiele (wie neu): Frontier, Privateer, F117A, GS 2000, Comanche, Betr. at Kr., Stronghold, Special Forces, Adv. Ten., VB (20–60 DM), Felix, Tel. 09405/5733

Tausche: Frontier, Dune 2, Stronghold. Suche: Die Siedler, Chr. Kol., gebe entweder zu Dune 2 Frt. o. Str. das Spiel Discovery dazu. Tel. 05753/1210: verk. für 50 DM

Power Pack! – Verkaufe PC-Spiele (Disk), Mortal Kombat, Indy Car Racing, Comanche inkl. Mis. 1 + 2/nur alles zusammen für 150,– DM, weiter (CD-ROM) Mad Dog Mcr. Reben A. f. 50,– DM, Mike, Tel. 0202/403500

Verk. ca. 30 PC-Orig. (z.B. U8, Tornado MI2, Dott, Lost in Time, Lands of Lore, Priv. + Speech) u. Hardware. Liste bei H. Omer, Stelleacker 18, 79618 Rheinfelden

---

Verkaufe Spielesammlung, CDs u. Disk, Spiele, z.B. Day of Tentacle, Privateer, Tornado, Rebel Assault, Ace of Pacific, Flashback, Ultima 7 u. viele mehr; Tel. 0231/255178

Verk. original Critical Path (neu) 70 DM; Seal Team (neu) 35 DM; Wing Com 2 30 DM; Comanche MD 2 40 DM; Falcon 3 35 DM + NN; Tel. 02129/50909

Verk. PC-Orig.: Strike Comm. + Tact. Op. 50 DM, Privateer + Speech Pack 50 DM, Comanche Mission Disk 1 25 DM, nach 18 Uhr, Robert verlangen, Tel. 0711/446242

Achtung! Verkaufe Soundblaster Pro Audio Spectrum 16 (NP 300 DM) in Orig.-Verp., 5 Monate alt (n. 1 Monat Garantie) für sagenhafte 165 Märker! Ruft an! Tel. 0351/376905

Patriot (d), F15 III (d), Acient Art of War (d), Rebel Assault (d), Indy 500, Lemmings, Space Quest 4, Lands of Lore. Suche: Full Metal Planete, Tel. 05361/52196, nur Orig.

Verk. für PC: Spaceward Ho! 50 DM, Alone in the Dark 2 50 DM, Jurassic Park 35 DM, Wizardry 7 35 DM, Abandoned Places 30 DM, Sh. of t. Comet 30 DM, a. dt., Tel. 07443/91091

Verk. PC-Orig. EHM, Q64, Indy 4, F-15 3, WC1, Civilization, Wizardry 3, Oxyd Magnum, Rebel Assault, Subwar 2050, Carrier Com., Lemmings, Dirk, ab 19.00 Uhr, Tel. 05753/1304

Verkaufe Sim Ant für 50 DM! Original! Tel. 07681/25522

Tausche HL14-18, TFX, Doom, Dune II, Mad TV, Buzz A., Campaign + Data, Star Trek, CD-Day of the T. (kpl. dt.). Suche Canonfodder, NHL Hockey, Stronghold. Tel. 089/911480

Verk.: 386SX, 20 MHz, 85 MB HD, Sound Blaster Pro, DOS 5.0, Win 3.0, Mouse, Joystick, SVGA-Monitor, 3,5" LW, inkl. Mousepad + Programme, 1900 DM, Austria, Tel. 03623/3558

Verkaufe: Car & Driver, Oxyd-Magnum, SQ4, Doom Update 1.2, Stuntdriver, Laura Bow II, alles kplt. dt., suche Waxworks + Netzwerkkarten, Preise VB, Tel. 04281/8337, Udo, ab 18.00 Uhr

---

Shareware: Über 3000 Programme gegen geringe Gebühr. Katalog-Disk (3,5" HD) bei: Olaf Wolter, Am Buchenwald 12, 51515 Kürten, Tel. 02268/3270

Tausche: Eco Q., SC 2000, Powerm., Elvira, Comp (Dune, Shuttle, L. o. temp.); CD: Dracula Unl., L. Bow 2; suche (CD): Larry 6, Bloodnet, B. a. St. Sky, Alone 2, Clou, Inca, Tel. 08441/71690

PC Originale + N. N. Linkskurs Pinehurst 20,–, Falcon 3 + Miss. I 60,–, Ashes 50,–, Air Warrior 60,–, Tornado 60,–, Links 386 50,–, Abadoned Pl. 50,–, M.U.D.S. 40,–; Tel. 02822/52415

Verkauf: Motherboard 386SX, 640 KB, 16 MHz, Grafikkarte VGA, 256 KB, Gehäuse mit Netzteil (200 W Desktop), alles nur DM 100. Anrufen: Tel. 06382/8631

Verk. 486/DX 33, 8 MB RAM, 180 MB, 3,5", SVGA-Karte-Mon. + DOS 6.2, Works, usw. + Soundcard, VB 2100,– DM. Tel. 0821/782305

Verkaufe 5 Rollenspiele 100 DM, 5 Adventure 100 DM, 5 Sportspiele 100 DM, TFX, Syndicate, Inca I, Privateer + Speech Pak, HL, Indy 3, Nam u.a. Anfragen lohnt. Tel. 07631/14940

Verk. Empire D., Syndicate, Comanche, Seal Team, RRT, Anstoß, Subwar 2050, Elite 2, Stronghold, Shadowcaster, Ultima 7/2, Links 5386 Pro, Tel. 07631/14940, u.a. anfragen

---

CD-ROM Laufwerk Mitsumi LU005S zu verkaufen. Mit allem was dazugehört (SCSI Controller, das Spiel Blue Force etc.) und das alles für schlappe 250 DM. Tel. 06221/25735

Verkaufe Ultima 8, dt., für 70,– DM, Shadow Caster 60 DM, Terminator, Rampage je 70 DM, Ufo 70 DM, Monkey 2 40 DM, Mad-TV 30 DM, Prince of Persia 30 DM, Tel. 07257/4167

Verk. Originale: Empire Deluxe + Scenarios, Ambush at Sorinor, Syndicate, Unlimited Adventures für 70/50/60/50 DM, Tel. 07572/94497

Schatz im Silbersee, Reach for the Skies, Elvira 2, Prince of Persia 2, Daughter of Serpents je 45 DM inkl. Versandk. Tel. 0221/1642338 oder ab 18 Uhr Tel. 02204/1823

Verkaufe TFX (50 DM), X-Wing (40 DM). Tausche auch gegen Indy Car Racing, Tel. 05861/4599

Verk.: Terminator Rampage 50 DM, HL 14-18 30 DM, Comanche 50 DM, Swotl 30 DM, Knights 20 DM, Atac 30 DM, UW2 40 DM, AOE 50 DM, Alone in the Dark 40 DM, Syndicate 50 DM. Tel. 07741/5661

Verk. Strike-C. (SPP) DM 65; FS-5 (NY); Indy 4, Monkey 2, Rebel (CD), je DM 40; SQ 4 Populous, Comanche, je DM 15; andere auf Anfrage – Michael Wilke, Tel. 089/8344377

Suche orig. 1869, Kaiser, Dune 2, Castles 2, Romead 92 u. Caesars Palace. Tausche auch gegen A-Train, Stronghold, Erben des Throns. Tel. 06709/274, Torsten

---

Ideal zum Spielen! 386DX25, 4 MB RAM, 128 Cache, 80 MB Festplatte, VGA-Karte, SVGA-Bildschirm, 3,5" Laufwerk, viel Software auf Disketten ist dabei, u.a. MS-DOS 6.2, Win 3.1, Anstoß, Sim City 2000, Daniel Steinberg, Weinbergstr. 11, 74906 Fürfeld, Tel. 07066/8686

Stop! Suche alte PC-Spiele (bis 1991 inkl.), Sierra-Spiele bevorzugt. Tausche gegen neue Spiele oder Tools. Kaufe aber auch! Peter Koch, A-5026 Aigen, Pf. 52

Verkaufe 486 DX 2/66 VLB, 8 MB RAM, 345 MB Festplatte, 15" Monitor, VLB Grafikkarte, Soundwave 32, 3,5" Laufw., Spiele, Garantie, DM 4000! Tel. 07522/3152

---

5 Spiele komplett für 90,– DM: Task Force 1942, Wizardry VI, Maniac Mansion, Battle Isle, F15 Strike Eagle II, Tel. 04351/42310

Verk. Ultima 7/2 + Lösung 45 DM, Terminator Rampage 40 DM, First Samurai 15 DM, Dark Sun CD 50 DM, Doom 50 DM, Lands o. Lore dt. 45 DM, Stronghold 40 DM, Tel. 07021/6711

Verk. Orig.: Indy 4 (dt.), Privateer (da) für je 62 DM, Sybex MS-DOS 6 Buch + Disk. 42 DM, alles 100 % o.k. Schreiben an App. 404, Peter-Schwingen-Str. 6, 53177 Bonn

---

Verk. 486/50, 15" SVGA Monitor, 4 MB, 210 HD, Farbdr., Soundbl. Pro., 2 Laufw. Anwend. u. Spiele, z.B. Des 6, Eishockey M., Amipro, im Wert von 3000,–. Alles zus. 2990,–. Tel. 07452/76795

Simulationen: TFX + Seal-Team 85,–, F-14 Fleet Def. + Aces of the Pacific 85,–, Battle Isle 2 65,–, Alone in t. Dark 2 60,–. Tel. 05702/500, ab 15.00

Verk. Anstoß, Der Planer, Lothar Matthäus, Pinball Dreams je 50 DM; History Line, NFL Football, BMP Prof + Teamed + Tordisk + Update je 40 DM, alle 280 DM. Tel. 05383/1829 (Jan)

Verk. HL 14-18, Elite 2, Doom, Underworld 2, NHL-Hockey, Unlimit. Adv., Pinball Dreams, Battle Isle Data 2, bitte erst ab 13.30 h (fragt nach Patrick): Tel. 089/782015

Verkaufe: Syndicate, Tornado je 50,– DM, Team Suzuki 40,– DM, Scenario-Disk Gunship 2000 30,– DM, Rebel Assault (CD) 60,– DM, Vers. per Nachn.; Tel. 0671/74221

Verkaufe oder tausche Indy 4 (dt. 50 DM). Suche: Sam & Max, Day of the Tentacle. Tel. 04462/3928

Verk. MUDS, MJ, Warlords je 20 DM, WC I + Secret Mission I + II 60 DM, WC II, X-Wing BJ & Data Disk je 30 DM. Suche Vermeer und Die Siedler! Tel. 09181/20796

F15 Strike Eagle 3, Aces over Europe je 40,– DM, TFX 50,– DM, Tel. 0551/71776. Suche: Thrustmaster Joystick + Weapon-Controll-System

---

Verk. PC-Orig. Aces over Europe, dt., DM 35,– Tel. 0201/273347

Habe viele Tips, Tricks, Komplettlösungen, Spielehilfen für PC, Amiga usw., auch viele veränderte Spielstände. Gratisliste bei Andreas Berk, Langgasse 5, 36414 Pferdsdorf

---

Verkaufe original Soundblaster von Creative Laps mit Stereo-Zusatzchips und Originalsoftware für 75 DM (VHB); Tel. 0441/501950

Verkaufe PC-Originale: Subwar 2050, Indy 4, Burntime, Darklands, The Summoning, Terminator Rampage, für je 40 DM, zusammen 200 DM. Tel. 069/883019

Verk. Little Timmi, Adventure, EGA Shareware: 5,25"/3,5" DM 6,–, Vollversion: 5,25" DM 20,–/3,5" DM 25,– (inkl. Porto & Handbuch), C. Gehrling, Idsteiner Weg 34, 61479 Glashütten

---

Suche F14 Fleet Defender, Doom (Vollv.), WC 2 kompl., Secr. Miss. v. WC1; Gerrit Fiebig, Greitelerweg 45 a, 33102 Paderborn

---

Tausche Simearth u. Metal + Lace (orig.-verp.) gegen X-Wing + Upgr. + Miss. 1 + B-Wing, auch einzeln, Raoul Fiebig, Greitelerweg 45 a, 33102 Paderborn

---

Mainboard, Motherboard zu verkaufen: i486DX-33 MHz, Platine mit 6 Steckplätzen und Intel Inside (ohne RAM) für Preis nach VB (≈ 600 DM); Tel. 08532/1259, Florian

---

Verkaufe Task Force 1942, originalverpackt, 3,5 Zoll für 65,– DM; Tel. 09779/270 (Markus) ab 17.00 Uhr

---

Verkaufe Ultima 8 (CD) ganz neu 145,– und Home Alone 30,–, Tel. 08341/65560, nach Manuel fragen (nur Originale)

---

35 DM/S 250 für jedes PC-Original. Verkaufe meine Softwaresammlung wie Sam & Max, Kyrandia 2, Doom, Goblins 3... CD-ROM Journeyman Profect, Haniball und vieles mehr (ca. 50 Spiele). Gratisliste bei Roland Sochor, Steinrissergasse 2, A-8773 Kammern



KLEINANZEIGEN

Verk./Tausche: Police Quest 3, Star Trek und Indy 4, VB 70 DM. Suche G. Knight, Lost in Time 1 + 2, Flight Sim Toolkit und and., Tel. 02771/35233 (Constantin)

Underworld 1 + 2, Eye of Beholder 3, Might + Magic 4, Shadow Caster, Dungeon Hack à 40,–Tel. 07575/4933

Verk. Empire Deluxe/Windows + Scenarios, 75,–, Falcon 3.0 60,–, Battle of Brit., F29 40,–, Civilisation, Wobunaga 2, 30,–. Tel. 0261/401978

Verk.: Zeppelin (45), Vikings (30), Anstoß (45), Kolumbus (50), Der Patrizier (45), alles Originale u. dt.; Tel. 02256/1319

Suche PC-Original Vermeer. Angebote an Stefan Kröll, Im Rotenbach 9, 72654 Neckartenzlingen, Tel. 07127/35083. Gebe The Day of the Tentacle ab !

Verkaufe Diamond, Speedstar 24, Grafikkarte + 1 MB + 24 Bit-Tru-Color + Tseng ET 4000, 8 Monate alt, sehr günstig! Tel. 0841/39309 (ab 15.00 Uhr)

Betrayal at Krondor, Chessmaster 4000 Turbo, Dark Sun, Ishara 2, Pinball Fantasy, Warlords 2, Yserbius und Ultima 8 je DM 50,–, CD: Battle Isle 2, Jurassic; Tel. 07231/26636

Verkaufe Highscreen Notebook 486 SX/25 Color TFT Aktiv Display, 4 MB RAM, 120 MB Festplatte plus Doublespace. Angebote an: Dr. Profous, 79100 Freiburg, Bayernstr. 18

Suche: Cobra Mission, Metal + Lace, WWF, Zusatzdisks zu: X-Wing, WC2, WC1. Tel. 02174/38416, Dennis

Verk. Tigers on the Prowl, Burning Steel, War in Russia, Pacific War, Indy 4, Dune, Sim Farm, Subwar 2050, Command HQ, 3D-Pool; Tel. 06691/23839

Verkaufe für PC: Doom 40, Fleet Def. 40, TFX 40, Shadow C. 30, 7th Guest 40. Tausche auch: z.B. Pacific Strike, Seal Team. Tel. 08205/1014

Railroad, Sam & Max, Startrek, Tornado, Day of the Tentacle je 55,–, Rise of Dragon, Muds Monkey 2, Heart of China, Carriers at War je 35,– + Porto + NN; Tel. 07525/60417, Dominic

Midwinter, Swotl, Lemmings, SS2, Indy 3, KQ 1–3, Joe Montana Football, Eishockey Man., Swotl je 35,–, Revelation, Transworld, Atomino je 20,– + Porto + NN; Tel. 07525/60417, Dominic

Suche: Star Wars Chess; Star Wars Spielmodelle; Jones and the last Crusade in eng. Vers.; Jones Action Games von Teil Nr. 2 + 4. Tel. 02362/43797

Verk. und tausche: Term. Rampage, D. o. t. Tentacle, Hattrick, The 7th Guest. (zwischen 40–60 DM). Tel. 06142/504691, ab 18 Uhr

F14 Fleet Defender 75 DM, Indy Car 45 DM, Syndicate Mission 20 DM, Comanche 30 DM, Dogfight 35 DM, Formula One GP 35 DM, Car and Driver 30 DM. Tel. 0851/6719

Verkaufe CD-ROM-Spiele: C.I.T.Y. 2000 (Adv. s. ASM 4/94) 60 DM; Myst 85 DM, abends, Tel. 02064/55837

CD-ROM: Rebel Assault 60,– DM + Lands of Lore m. Originalstimme von Capt. Picard, sonst komplett deutsch. Tel. 0221/369563

Verkaufe Originale: Grand Prix Formula F1, Elite 2, Task Force 1942 je 45,– DM, Porto extra, Tel. 09331/7149, ab 19 Uhr

Zu verk.: Inca 1 CD DV 45,–, Daemonsgate CD 35,–, Ret. to Zork CD DA 40,–, Darksun 35,–, Ultima 7/2 DA 35,–, Quest f. Glory 35,–, Bloodstone DA 35,– zzgl. NN, Tel. 069/612492

Verk. History Line, Indiana Jones 4 (je 25 DM), Alone in the Dark 2 (50 DM) und eine CD mit 500 MB Spielen u. Programmen (15 DM), alles zus. für 95 DM. Tel. 02131/68263

Verkaufe für PC: Incredible Toons, Simon the Sorcerer d, Space Quest 5, Homeworld, Schatz im Silbersee d, KGB je 30,– DM + P + P, Peter Schön, Tel. 06133/2202, abends

Verkaufe: CD-ROM Gabriel Knight, Eric the Unready, Day of the Tentacle, Blue Force, Ringworld, alle englisch, je 35,– DM + P + P, Peter Schön, Tel. 06133/2202, abends

Verk. o. tausche Cannon Fodder, Doofus, Fire & Ice, Oscar, je DM 35, Litil Divil, Simon the Sorc. dt., je DM 45. Suche Delta 5, Siedler, Tel. 089/8641212

Verk. SC 2000, Sub. 2050, Starlord 50 DM, Frontier, Alone 2, Lands of Lore 40 DM, BT Chess 4, IncMachine 30 DM, BTL Command 20 DM + Vorkasse 5 DM od. NN. 15 DM. Tel. 08321/89325

Biete: Pools of Darkness, Dark Queen of Krynn (beide DV), MM3, U6 für 15–20 DM. Suche: U7/2 und U8, Tel. 0361/7316942

Tausche Indy 4, Spellcasting 201, Wizardry 7 + 6 (dt.), Tentacle (dt.), M + M3 (dt.) gg. Rollensp. + Adv., z.B. Sam & Max, Lands of Lore, UW 1 + 2, Ultima 7/2 + 8, Eric o.ä.; Tel. 09409/2377

Lure o. t. Temptress, F19 je 20,–, PC Orbit, Curse o. Enchantia, A-Train, Waxworks, je 40,– für Sega M. D. James Bond 30,–; T. 04361/1238

Suche: Star Wars Chess und SW-Spielzeug-Raumschiffe, Indy 3 engl. Version, Indy Jones Action Games von Teil 2 + 4. Verkaufe: Syndicate, Elvira 2. Tel. 02362/43797

Verkaufe original Xenobots, X-Wing-Upgrade, B-Wing je DM 40,–. Suche Gerball-Pool, J.-S. Gröger, 76297 Stutensee, Tel. 07249/7238, nach 18 Uhr

Orig. Games: Sam & Max, Stronghold, Incred. Toons, Syndicate, Lands of Lore, MM 4, Red Baron, Indy 4, SQ 5, KQ5, 3D-C.-Kit, u.v.a. 20–50 DM od. Tausch. Daniel: Tel. 0711/6407620, 19 h

Verk. Anstoß 45,–, Sensible Soccer 40,–, Falcon 3.0 40,–, Stronghold 40,– + NN; T. 0711/425488

Pacific Strike 60,– DM, TFX 60,– DM, Tel. 0551/71776

Verk. Pirates Gold (70), Flames of Freedom (30), Wing C., Missions I u. II (60), Special F. (55), Wallstreet M. (65), Powerhits Battle (50). Alles im besten Zustand; Tel. 07428/1601

Tausche/verkaufe Alone in the Dark 1 u. 2, Strike Com., Sam & Max gegen Gabriel Knight, Ultima Underworld 2, Quest for Glory 4, Kings Quest 6, T.F.X.; Tel. 0043/5376/5753

Verkaufe/tausche PC-Originale: Ultima 8, DSA 2 je 50,–, Ultima 7/2, Lands of Lore, Shadow Cast. je 40,–, Trea. Sav. Front., Wiz 6, Summoning, Buck 2 je 20,–. Tel. 02486/651

Suche Eco Quest 2 (engl./dt. Vers.) 3,5". Verk. KQ6, Campaign, Ultima 7 (1), Civilization, Zeppelin, Wing Commander Academy, Wizardry 7, WC II + SO I + II + SAP, u.v.a.; Tel. 09187/5241

Verk. Empire Deluxe, Day of the Tentacle, je 50,–, The Incredible Machine, Gateway, Elite II je 40,–, Bandit Kings of Ancient China 30,–. Tel. 06105/6542, ab 19.00 Uhr

Verkaufe TV-Modulator (100 % o.k.) für 50 DM, 2 Laufwerke (100 % o.k.) für 100 DM und s/w-Monitor mit Herkules-Grafikkarte (100 % o.k.) für 100 DM. Tel. 04851/3661

Verkaufe günstig neueste PC-Software. Liste mit Preisen gegen 5 DM bei Peter Jung, Grünbergerstr. 37, 35394 Gießen

Verk. UW2 60 DM, W6 30 DM, Dream Team: T2, WWF 1, Simpsons 15 DM, Megatraveller 2 20 DM, Epic 30 DM, Bards Tale Trilogy 25 DM VB. Alles 3,5 Zoll. Tel. 06183/2460 (ab 15 Uhr)

Verkaufe orig. PC-Spiele: SQ5 (50), Larry 5 (50), Gobliins (50), Sam & Max (60), Indy 4 (35), Monkey 2 (35), Day of Tentacle (40). Weitere vorhanden. Moritz, Tel. 0234/413048

PC-Originale: BAT 2 60 DM, Macs Opera 50 DM, Arnic 2 40 DM, alle 100 % o.k., bei Kauf von allen 10 DM Erlaß, Boeder Joystick 35 DM, weitere Infos an Tel. 038302/2353, Andreas

Anstoß, BMP 2.0, The Blue and The Grey (Strategie), Preis VB 55–40 DM. Suche: Christoph Kolumbus + Pacific Strike (CD-ROM), Fields of Glory, Tel. 02595/9272

386/87 Motherboard (350,–), VGA-Karte Trident 9000 (40,–), SW-Handsc. Logit. (130,–), 5,25" LW (40,–), Hans-P. Kopp, 89520 Heidenheim, Tel. 07321/64326, Fax 61208

Alone 1, TFX, Taskforce, Legacy. Tausche/verkaufe, suche: Pagan Speechpack + Pacific Str., Mega lo Mania (dt.), Cannonfodder, Ufo (deutsch), nach 18 Uhr, Tel. 034206/78259

DSA2 60,–, Underworld 2 50,–, Wizardry 7 40,–, Space Quest 5 45,–, Xanth 50,– u.a. Suche Ishar 3, The Dig, Ultima 1–6, u.a., CD-ROM ab 15,–, Denis, Tel. 0621/577364

Epic Pinball 1 + 2 50 DM, Silverball 35 DM, Ami Pro 3.0 200 DM, Monkey 1 25 DM, DSA 1 40 DM, X-Wing 35 DM, Aktivboxen 35 DM, 2 x Share-OS/2-CDs je 25 DM. Tel. 07903/3820, Markus

Sam & Max, Privateer, TFX, Elite 2, Ambermoon, Shadow Caster, Ultima 8, Syndicate je DM 55,–. CD-ROM: Rebel Assault, Return to Zork, Day of Tentacle je 70,–, Tel. 02102/5977

Verk. orig. Ultima 8 65 DM, TFX CD-ROM 65 DM, Iron Helix 60 DM, Tel. 03735/65531

Verk. Gabriel Knight, Larry 6, SQ5, QfG1, Syndicate, Silbersee, Sherlock Holmes. Suche CD-ROM-Spiele, Tel., ab 20 Uhr, 06734/8930

Verk. für PC Lands of Lore DV 40,– DM, Ishar 1 30,– DM, Wizardry 5–7 EV 50,–, Eye of Beholder CD-ROM 1–3 für 60,– DM. Alles Originale. Tel. 0721/562716

Zu verk. Orig.: Leg. of Kyrand. 2, Lemmings 2, Pirates, Pi. Gold, Rings of Medusa, Dune 2, A-Train, Sh. Holmes, Zak, Preis: VB, Markus Gasser, CH-3138 Uetendorf, Tel. 033/454923

Tausche Elite 2 gegen Die Siedler, Strongold, Ambermoon, Ufo od. Bundesliga Manager 3, Hattrick; Tel. 09346/434

20 PC-Orig. für 400 DM (z.B. Populous 2, Ultima 7/2, Alone in the Dark 2...) oder einzeln 20–50 DM! 200 Zeitschr. (z.B. Mega-Fun kompl.) für 200 DM! Tel. 07258/8520

Verk. o. tausche Originale: Kyrandia 2 (d), Lure of Temptr. (d), SQ 5 (e), Lands of Lore (e), Alone in the Dark 2 (d). Suche: Adventure. Tel. 02103/51627

Verk. PC 486 SX 25 (auf 33), 124 MB, 3,5 + 5,25 Floppy, Soundblaster, SVGA-Monitor, DOS 5.0, Windows 3.1, PC-Tools, etc., VB 2500 DM. Tel. 05372/66275, ab 18 Uhr

Verk. Spiele für PC: Rasenmäher Man CD 50 DM, Microcosm CD 70 DM, Shadowcaster 40 DM, Buzz Aldrin Race 30 DM, Ishar II 30 DM, Pools of Darkness 20 DM, Der Patrizier 30 DM. Tel. 0209/610719, Andreas

Verkaufe: orig. Battle Isle 2, Sim City 2000, Fields of Glory, alles komplett deutsch, für je 65,– DM! Matthias Arnold, Tel. 03735/90297, von Mo.-Fr. 15.00–18.00 Uhr

Suche Thunderboard-Soundkarte. Biete Weapon Control für DM 75,–, Pinballspiele à DM 35,– inkl. Porto, Tel. 0911/471136, Wochenende oder abends 19 bis 21 Uhr

Suche ältere PC-Spiele, z.B. Rainbow Islands, R-Type 1–3, Nebulus. Habe die meisten gängigen Originalspiele zum Tausch. Tel. 089/3561420, von 19–20 Uhr, "Thom"

Verk. PC-Games zu günstigen Preisen. Suche auch neue Spiele. Nur Originale. Tel. 040/7206462

Verkaufe: 286er; 12 MHz; 21 MB SCSI-Festpl.; EGA-Monitor; 2 MB; 3,5" + 5,25" Laufwerke; Preis 350,–; Tel. 06052/5924, ab 18.00 Uhr

Verk. Privateer, Syndicate, Anstoß je 50 DM, Unlimited Adventures 40 DM, Mad-TV 25 DM. Amiga-Spiele auf Anfrage. Suche für PC: BM3-Hattrick. Tel. 06131/220699

Verk./tausche Mad-News, Sim City 2000, Ultima 8 (kompl. dtsch.) je 60 DM. Suche U7, Siedler, Doom u.a., Marco Rullkötter, Kleines Heenfeld 19, 32278 Kirchlengern

Suche verzweifelt Might & Magic 1 + 2! Angebote werden unter Tel. 06092/7689 angenommen!

Verk. Sam u. Max f. 40 DM, Space Quest 5 30 DM, Police Quest 4 40 DM, Rally 30 DM, auch Tausch möglich. Tel. 08106/7689, ab 11 Uhr

Verk. 386 DX/33 mit 8 MB RAM, 120 MB Festpl. VGA Karte, Soundblaster, 5,25" + 3,5" LW, CD-ROM + Rebel Assault, DOS 6.2, Colanie Maus, inkl. VGA Monitor, NP 6150, VK 3750 DM. Tel. 030/4968674, Kai

Verk. orig. Falcon 3.0 und Dogfight (100 % o.k.) für je 60 DM VHB und PC-Tools 7.1 für 399 DM VHB. Tel. 06123/61280 (ab 14.00 Uhr)

Verk./tausche Anstoß, Lands of Lore, Star Trek, SQ 4 (original EGA), Die Siedler, Fire & Ice je 45 DM + NN. Suche CD-ROM Laufwerk bis 100 DM. Tel. 05541/33844, ab 15.00 Uhr

Suche: Falcon 3.0, Data 1, Data 2, Mig 29, Data 3, F-18 Hornet, U.F.O., Siedler, Cannonfodder, Subw. 2050. Tausche auch. Matthias Jonas, Sternstr. 8, 14480 Potsdam

Verk./tausche: EOB I + III, Ultima 6/7, 1/7, 2, Dott, Lands, X-Wing + Miss., Com. + Miss., Aufschwung Ost, Prophecy, Lords of Power, Matthias Jonas, Sternstr. 8, 14480 Potsdam

Verk. Privateer + Speech 80,–, Subwar 2050, Shadow Caster, je 50,–, Kyrandia 2, Archon Ultra, Comanche je 40,–. Alles dt. Versionen. Tel. 0471/88209

Verkaufe PC- bzw. GB-Zubehör. Liste bei: Christoph Schröder, Berger-Kreuz-Str. 5, 81735 München

Verk. orig. F1, Monkey 2, Sim Farm, History L. UUW, Powermonger, WC2, Dune 2, D. of t. Tent., DSA, Laura Bow, Elite Plus, Falcon 3, Mad-TV, Siege + Data, Spelljam. T. 030/8511529

Verk./tausche original Titus the Fox, Wizkid, Thunderstrike sowie 10 PD-Programme, zus. 35 DM oder Tausch gegen Yo Joe!, Fire & Ice oder James Pond. Tel. 05524/1328

Verk. PC-Spiele: Eye 1, History Line, Prince Persia 2, Freddy Pharkas, NHL' Hockey, Heroes! CDs: Alone 1, Dark Sun, Burning Steel, VB + Porto + NN. Tel. 09187/8335, Harald

Verk. Grafikkarte (unbenutzt, Neupreis 399,–), Spea V7-Mirage 1 MB, ISA-Bus für 250,– DM VB, Tel. 0511/3524746, ab 17.00 Uhr

Atari ST

Originalspiele für Atari ST zu verkaufen, ca. 80 Programme, ab 10,– DM; nur gegen Vorauskasse. Tel. 04151/2617

Verkaufe Sensible Soccer 25 DM, M1 Tank Platoon 30 DM, Midwinter II 30 DM, 3D Pool 15 DM, Overlander 15 DM, Gunship 20 DM, Testdrive 15 DM, Airbus A320 35 DM. Tel. 0228/473519, ab 19 Uhr abends erreichbar

Verkaufe: Atari 1040STF, Floppy SF354, Monitor Highscreen, Farbe, Zubehör, 33 Originalspiele, Diskboxen + Disketten, VB: 800 DM. Tel. 06321/84374, ab 16.00 Uhr

Verkaufe: M1 Tank Platoon, Cadaver jew. 30, Midnight Resistance, Ghosts'n Goblins jew. 20, Bobo, Silent Service, Operation Neptune, Kult jew. 15 DM. Tel. 08549/708

Verk. 1040STE m. SM124, Maus + Joy., 20 Orig.-Sp., z.B. Grand Prix, Sen. Soccer, Bund. Manager, WWF, Dungeon Master, Back to the Future; NP 2200, VP 800. Tel. 05141/47078

ST1040 + Monitor SM124 (alle Auflösungen in s/w!), originalverpackt, gegen Höchstgebot abzugeben. Tel. 07123/72726, ab 18 Uhr

Suche dringend Spiele Kult und Chase H. Q. für Atari ST520. Marc-A. Vogt, Reitbahnweg 39, 17034 Neubrandenburg

Verkaufe Atari ST1040 + SM124-Monitor + Maus + Joystick + diverse Spiele wie Gunship, Elite, Dungeon Master usw.; Preis VHS. Tel. 07221/66328, ab 18.00 Uhr

Löse meine Spielesammlung auf, ca. 400 Stück mit Anl. u. Verp., ab 10 DM. 10 St. –10%, 30 St. –15%, 50 St. –20%, 80 St. –25%, 100 St. –30%. Tel. 0711/7970285

PC Engine

Verkaufe Cards + CDs für PC-Engine + Turbo Duo, z.B. Final Match Tennis, Bonk 1 + 2, Military Madness, Gunhed usw., kaufe auch. Tel. 02334/40198, ab 17.00 Uhr

PC-Originale: A-Train, Der Patrizier, Burning Steel, Zool, Indy 4, ... Preis am Telefon. Tel. 06621/66521

Verk./tausche: Comanche, X-Wing, P. Quest 3, Car + Driver, alle 60 DM; 7th Guest 70 DM. Suche: Sim City 2000, Battle Isle 2 (CD), Micro Machines, W+S-Cha. Tel. 07142/57628

PC-Orig.: Day of T. (40), Ravenloft (50), Pir. Gold (45), Ultima 8 + Sp. (85), Ishar 2 (35), Privateer + Rf (85), Eishockey Man. (40). Tel. 08662/8139 (nach 17 Uhr), Frank

Verkaufe SNES + Mario 200, MD + Sonic 170, MCD + Road Avenger 350, TD 550, Neo Geo 500. Habe auch viele Spiele, kaufe auch Konsolen + Spiele. Tel./Fax 06132/56604

PC-Engine-Duo (RGB)-Joystick (mit 5-Player-Adapter) + 5 CDs (z.B. Gates of Thunder, Human Sports Festival) + 9 Module (z.B. Son Son II, Moto Roader, Bloody Wolf, Operation Wolf), VB 700,–. Tel. 0511/540372 (Sven, ab 17.00 Uhr

Verkaufe Turbo Duo + beiliegende Software + 4-Player-Adapter + 5 Joypads + Japan-Adapter + 2 CDs und 3 Japan-Cards, Preis: 600 DM. Tel. 09082/1588

Game Boy

Suche für GB Baseball u. Eishockey, zahle bis 25 DM. Tel. 089/644771, nach Andreas fragen

Kaufe GB-Spiele. Angeb. an Eric Schissler, Franzenstr. 4, 72135 Dettenhausen (nur Spiele mit Anleitung + Verp.)

Verk. GB-Set mit Akku + 11 Spielen, alle zw. 55 u. 80 DM; jetzt für 15 bis 35 DM erwerbbar. NP insg. 891,–, jetzt für 340,–. Bigger, better, faster, more. Tel. 07254/73826

Verk. GB + Tetris + World Cup + einem Adapter, daß man bei Spielen keine Batterien braucht (für Steckdose), alles 90 DM oder tausche gegen Lego-Burg, -Piraten. Tel. 08581/1217

Verkaufe Game Boy mit 3 Spielen (Mystic Quest, Zelda 4, Max) + Power Pack, NP 330,–, für nur 199,–, fast neu! (2 Monate alt). Tel. 08145/752, auch einzeln

Verkaufe GB + 6 Spiele für 200 DM. Robert Sterba, Tel. 06102/38721

Verk. 5 Monate alten Game Boy mit Tetris u. Dialogkabel für 100 DM. Tel. 0621/815617, 68199 Mannheim, nach Nicki fragen

Game Gear

Stop! Verk. GG, Tasche, 12 Akkus, Sp.: Columns, Asterix, Ottifants, Cool Spot, Sonic 1 + 2, Prince, Donald D., Mickey 2, Wonderboy; VP = 699 DM. Tel. 09342/85000

Sonic 2, Sonic, Spiderman, Shinobi, Ax. Battler, Super Monaco GP 2, Tazmania, Joe Montana Football, Streets of Rage, je 35,– + Porto + NN. Tel. 07525/60417, Dominic

Mega Drive

Verkaufe Alien 3/Ariel (60/45), zusammen für 90 DM + Porto. Cathrin, Tel. 09672/4173

Verk. MD, 2 Joypads, 10 Spiele, z.B. Mortal Kombat + NBAJAM, Eishockey 93, Olympic Gold, Lemmings u. 5 andere für 600 DM o. i. Tausch gegen Amiga 500. Tel. 0561/883809, ab 18 h, Daniel

Verkaufe MD mit 2 Controlpads, Micky Mouse und Sonic 1 + 2, gut erhalten, zusammen nur 300 DM VB. Tel. 06131/611080

Verkaufe Mega Drive + 6 Spiele (Thunder Force 4, Desert Strike), 2 Pads, VB 400,–. Jens Schmiedel, Saarstr. 4, 50859 Köln, Tel. 02234/48258

Kaufe/tausche MD- u. SNES-Spiele, Neuheiten bevorzugt, auch Samml. m. Konsole, auch Verkauf von einigen Spielen. Tel. 04774/1789, Simone

Verkaufe SNES + Mario 200, MD + Sonic 170, MCD + Road Avenger 350, TD 550, Neo Geo 500. Habe auch viele Spiele, kaufe auch Konsolen + Spiele. Tel./Fax 06132/56604 .

Schweiz - Verk. John Madden '92, Shinobi, Golden Axe 1 + 2, Sonic, Streets o. Rage, Cast. o. Illus., Super Monaco, Shadow Dancer, Quackshot u.v.a., 40-50 sFr. Tel. 061/3126069

Verk. NES + Zub., Mega Drive + Zub., PC-Engine + Zubehör, Konsolen schon ab 100 DM mit min. 3 Spielen! Anfrage lohnt, Liste: Tel. 02862/6588, Sebastian

Verkaufe MD-Spiele Mortal Kombat, T2, Quackshot... 65,– DM pro Spiel. Tel. 06621/66521

Suche Modulsammlungen für SNES, MD, NES u. GB. Kaufe auch einzelne Module, Neuheiten bevorzugt. Bitte meldet Euch unter Tel. 0641/71250

Tausche Mega Drive II + Mega-CD II, Gunstar Hero + Lethal Enforcers CD + NHL 94 gegen Neo Geo + 2 Joyboards + Spiel. Tel. 07251/16445, fragt nach Christian

NES

Verk. NES mit 9 Spielen: Super M. 3, North and South, Hook, Total Rec. usw. für 400 DM. Marcus Soldan, Hohe Birke 1, 36103 Flieden. Tel. 06655/73682

Lynx

6 Spiele für 100,– DM: Shanghai, Klax, Roadblasters, Bl. Lightning, Rygar, Zarlor Mercenary. H.-P. Kopp, 89520 Heidenheim, Tel. 07321/64326, Fax 61208

Super Famicom

Verkaufe sehr günstig Super-NES-Spiele. Liste anfordern bei: Harald Gaßner, Postfach 4369, 76627 Bruchsal

Verkaufe für SNES: Royal Rumble, Adventure Island, Alien 3, Asterix. Tel. 07774/7913

Verkaufe Super-Wildcard oder Pro-Fighters zum Sonderpreis. Info: H. Baggen, Pepynstr. 35, 6132 El Sittard, Holland, Tel. 046/522598

Suche Modelle u. Modulsammlungen für folgende Systeme: SNES, MD, NES u. GB. Bitte meldet Euch unter Tel. 0641/71250

Super-Angebot! Verkaufe Super-NES mit 2 Joypads, Japan-Adapter und 12 Games (z.B. Striker, Parodius, Mortal Kombat u.a.) für 700 DM VB. Tel. 08801/340 (Thomas)

Tausche: Magical Qu., Asterix, Ys 3 (us), James B. jr., T. Toons, Parodius. Suche: Flashback, Plok, Aladdin, Jim Power, Cool Sp., Turtles 4, Bugs Bunny, Lester t. Unl. Tel. 08441/71690

Verkaufe SNES + Mario 200, MD + Sonic 170, MCD + Road Avenger 350, TD 550, Neo Geo 500. Habe auch viele Spiele, kaufe auch Konsolen + Spiele. Tel./Fax 06132/56604

Kaufe/tausche MD- u. SNES-Spiele, Neuheiten bevorzugt, auch Samml. m. Konsole, auch Verkauf von einigen Spielen. Tel. 04774/1789, Simone

Suche günstiges SNES + Joypad(s) + Spiel(e). Verkaufe Btx-Decoder für C64 für 100 DM. Tel. 06753/4700 (Christian), ab 14 Uhr

Super-NES, Super Famicom japanisch + Joypad + Spiele F-Zero, Final Fight, Super Mario World, Adapter für US-Spiele + US-Spiel Ghouls'n Ghosts, VB 350,–. Tel. 0511/540372 (Sven, ab 17 Uhr)

Verk./tausche SNES-Spiele: Royal Rumble, Starwing, Magical Quest, Zelda, Mario, Streetfighter 2 u.a. Habe auch PC-Games für CD und Disk. Tel. 08121/48611 (Michael)

Verk./tausche SNES-Spiele: Royal Rumble, Jimmy Connors, Starwing, Magical Quest usw. Verk. auch C64 + Zubehör 150,–. Tel. 08121/5502 (Christian), ab 17 Uhr

Diverses

Verkaufe 3 Spielhallengeräte; 1 mit R-Type, 1 mit Tiger Heli, 1 mit World Cup. Preis VB. Tausche auch gg. SNES + Spiele, Mega Drive od. Mega CD + Spiele. Tel. 06753/4700

Suche SNES + MD-Module, möglichst aktuelle Titel oder auch ganze Sammlungen. Zahle Höchstpreise! Bitte meldet Euch unter Tel. 0641/71250

Verk. und tausche Spiele für SNES, Mega Drive, Game Boy, Game Gear und PC (auch CD-ROM). Tel. 09082/1588

Genesis-Besitzer! Ich habe Streetfighter II neu aus USA mitgebracht. Läuft nicht auf dem Sega-MD. DM 100,–. Tel. 0209/349326, Bröcker, Pfefferacker 50, 45894 Gelsenkirchen

xtc – now 3 gigz for msdos and 1200 megs x-rated filez. 030-3412912; 030-3420290; 030-3429096. greetinx 2 mary stuart masterson & katrin siegmund

Achtung! Day of the Tentacle, Return to Zork, Rise of Dragon u.v.a. Titel für den PC gibt es bei uns. Liste bei Thomas Skoczowsky, Lucas-Cranach-Str. 21, 06406 Bernburg

Verkaufe SNES + Mario 200, MD + Sonic 170, MCD + Road Avenger 350, TD 550, Neo Geo 500. Habe auch viele Spiele. Kaufe auch Konsole + Spiele. Tel./Fax 06132/56604

Verk. Power Play 10/92–12/93 + Die 100 besten Spiele 3 + 4 (Sonderhefte), nur alles zusammen (50 DM), 7-Guest (80 DM), Links (Banff Springs) (30 DM), Ways f. Win (80 DM), alles Orig.; Tel. 07731/53253

Verk. NES mit 4 Spielen, 2 Pads, Game Boy, 1 Spiel mit Phones, C64er mit ca. 150 Games, Joystick + Maus. Preis nach Vereinbarung. Tel. 07522/1219

Biete Power-Plays! Ab Erstausgabe bis 8/93! Insgesamt 36 Ausgaben! Plus 3 x Sonderhefte (1, 2, 4) für DM 160 + Porto! Marcus Wacker, 91126 Schwabach, Tel. 09122/82774

Neo-Geo US-RGB + Samurai Shodown + 2 Pads 800 DM, Trash Rally 100 DM, Tel. 02941/24326, 16–19 Uhr, Thomas, sonst Anrufbeantworter. Kein Tausch! Nur Verkauf!

Suche für Aufbau einer Spielesammlung günstig Adventures, Rollenspiele etc. Zahle bis 40,– pro Spiel. Tel. 07541/74143

Verkaufe/tausche Mega-Drive und Super Nintendo-Spiele. Liste anfordern/schicken: M. Uhlmann, Erich-Weinert-Str. 17 B, 15517 Fürstenwalde, Fax: 03361/57951

Achtung! Verk. MD Magnumset f. 145, SNES Magical Quest 60, GG Sonic 1 + 2, Ghoc f. je 25, alles in Orig.-Verp., GG + Columns + Car. Ada. f. 70 u. Zeitschr. (VG, PP, G), alles neuwertig; Tel. 0351/376905

Achtung! Tausche ständig Spiele für MD SNES, MD und Amiga. Ständig mehr als 100 Spiele am Lager. Tel. 036840/30941, 16.00 Uhr bis 19.00 Uhr

Verkaufe Vectrex, Sammlerstück, Baujahr 1979, Rarität, mit 9 Spielen, VB sFr. 500,–; Tel. CH-057/337726

Verk. oder tausche: Dark Sun (40), World of Legend 2 (30), Roadwars 2000 (20). Suche Bloodnet und Elite 2. Tel. 02602/2959, nur Originale. Suche auch: Dragon Knight 3

Power Play Hefte, Stck. 5,– DM + N.N. 1991: 3, 4, 5, 6, 7, 9 10, 12, 1992: 1, 2, 4, 6, 11, 12, 1993: 1, 2, 3, 9, PC-Spieleführer 10,– DM, Public Domain Buch 20,–; Tel. 02822/52415

Verk.: Mega Drive II (120), Landstalker (75), PGA Euro-Tour Golf (65), Action Replay Pro (65), Super-NES (120), Action Replay Pro (65), alle neuw. u. dt.; Tel. 02256/1319

Power Play Mega-kompl.! Über 90 Hefte! Für 250 DM. Verk. Mega Drive 2 + 3 Top-Games (Castlevania ...) + 2 G-Button-Pads für VHB 350 DM. Suche T-Duo! Tel. 07258/8520

Suche das neueste Dortmunder Telefonbuch. Zahle bis zu DM 15 + Versandkosten. Meldet Euch erstmal bei: K. Mohren, Konradsdorferstr. 45, 63683, Effolderbach

Verkaufe Neo Geo RGB + Memory Card + 2 Pads + Sengoku + Sengoku 2 + Art of Fighting für 1300,–; Tel. 06242/3621, nach 15 Uhr

Kontakte

Star Trek Club Vellmar – alles für PC. Star Trek - Next Generation - DS 9. Hunderte von Grafiken in vielen Formaten. Außerdem Sounds und Spiele. Katalog bei M. Steinmetz, Triftstr. 24, 34246 Vellmar

PD-Shareware supergünstig, Katalog anfordern! 2,50 DM pro HD, vollgepackt bis zum letzten Byte! Oder gleich Wünsche an: Preil, G.-Witte-Str. 42, 17489 Greifswald

Nur CH! Kaufe und verkaufe Occasions - Original Computer- und Mega-Drive-Spiele. Sendet Eure Listen und Anfragen an Marti André, Würzenbachhalde 10, CH-6006 Luzern

Suche Programmierer, Grafiker, Musiker (PC) für Informationstausch und sonstiges. Wendet Euch an mich - Ihr erreicht mich unter 08272/4613 (Daniel)

Computer- und Videospielclub Last Hope sucht Mitglieder. Monatlich viele Hard- und Software-Tests, Tips und Tricks in unserem Clubmagazin; mit Sharewaredisk. Tel. 06221/25735

Skytower Mailbox Network – Jede Menge PD-Software, CD-ROM-Zugriff, jetzt mit 19200 Baud, kostenloser Point-Zugriff. Tel. 0208/201670, 24h onl.

Ich, ein totaler Fan von Tanja Szewczenko, suche Kontakte zu anderen T.-S.-Fans! Schreibt an: Karoline Mohren, Konradsdorferstr. 45, 63683 Effolderbach

Suche Tauschpartner für CD-ROM! Biete: Iron Helix, J-Project, 7th Guest und andere. Dirk, Tel. 0351/4711104

Videospielclub Double Trouble - der Sega & Nintendo-Club - bietet Clubzeitung (90-100 Seiten), Tips etc; seit 1989! Doubel Trouble - die etwas andere Art, sich zu informieren. Infos (1 DM Rückporto): M. Herrendorf, Bürgerstr. 29, 12347 Berlin, Tel. 030/6849816/6188391

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von »**Raubkopien**« verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für Ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

Briefmarke drauf – und ab damit!



Bestellkarte

Interact
Reza Memari
Johann-Strauß-Straße 15
85591 Vaterstetten

Bestellwert	
Versandkosten	
Posterrolle (nur bei Bestellung mit anderen Artikeln)	5,– DM
Gesamtbetrag	

Bitte die Zahlungsart ankreuzen:

- ❒ Vorkasse
- ❒ Verrechnungsscheck
- ❒ Bar
- ❒ Nachnahme

Was möchtest Du, daß wir im POWER SHOP noch anbieten sollten?

Die Lieferanschrift lautet:

Name:

Vorname: Geburtsdatum

Straße:

PLZ/Wohnort:

Telefonnummer:

Mit 5 Mark dabei! Private Kleinanzeige in POWER PLAY

Bitte veröffentlichen Sie in der nächst erreichbaren Ausgabe von *POWER PLAY* den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❒ **Amiga**	❒ **C 64/128**	❒ **MS-DOS-PCs**	❒ **Atari ST**	
❒ **Game Gear**	❒ **Mega Drive**	❒ **Lynx**	❒ **Game Boy**	
❒ **PC-Engine**	❒ **NES**	❒ **SNES**	❒ **Kontakte**	❒ **Diverses**

DM 5,– liegen ❒ bar ❒ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Private Kleinanzeige (maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!)
Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Datum (Absender umseitig, bitte nicht vergessen) Ort Unterschrift

's wissen

Velche Peripheriegeräte besitzt Du oder willst Du kaufen?

	besitze ich	möchte ich kaufen
stick	O 1 (X)	O
cker	O 2	O
lem	O 3	O (X)
ROM	O 4	O
stiges, und zwar:	O 5	O

~~PC-?~~ Game Boy deluxe

Venn Du einen Amiga besitzt: Welche Zusatzkarten hast nstalliert?

Turbokarte sehr teuer für 127 MB
Festplattte ↗
Sonstiges, und zwar: ____

s gibt verschiedene Möglichkeiten, sich vor dem Kauf es Spiels zu informieren. Helfen Dir die Anzeigen in der WER PLAY, Dich für ein Produkt zu entscheiden?

immer	O 2	meistens
selten	O 4	nie

Velche Themen sollen in Zukunft

mehr(+) gleich viel(o) weniger (-) in POWER PLAY behandelt werden?

	(+)	(o)	(-)
uelle Meldungen	O	O	O 1
sseberichte	O	O	O 2
views/Vorabberichte	O	O	O 3
nputerspieletests	O	O	O 4
eospieletests	O	O	O 5
rviews	O	O	O 6
henporträts	O	O	O 7
chte über eleprogrammierer	O	O	O 8
araden	O	O	O 9
werpunkte zu Themen	O	O	O 10
ktübersichten	O	O	O 11
setzungen	O	O	O 12
ver Tips Computerspiele	O	O	O 13
ver Tips Videospiele	O	O	O 14
Düse	O	O	O 15
ttbewerbe	O	O	O 16
dwaretests	O	O	O 17
erbriefe	O	O	O 18
e der Besten nputerspiele	O	O	O 19
ichte über Musik	O	O	O 20
ichte über Kino r Videofilme	O	O	O 21
ichte über Bücher	O	O	O 22
ichte über die Comic-Szene	O	O	O 23
vs aus der Redaktion	O	O	O 24
nanzeigen	O	O	O 25
timedia	O	O	O 26
erage	O	O	O 27
vs	O	O	O 27
lere Themen, und zwar:	O	O	O 28



KLEI

Verkaufe Game Boy mit 3 Spielen (Mystic Quest, Zelda 4, Max) + Power Pack, NP 330,–, für nur 199,–, fast neu! (2 Monate alt). Tel. 08145/752, auch einzeln

Verkaufe GB + 6 Spiele für 200 DM. Robert Sterba, Tel. 06102/38721

Verk. 5 Monate alten Game Boy mit Tetris u. Dialogkabel für 100 DM. Tel. 0621/815617, 68199 Mannheim, nach Nicki fragen

Game Gear

Stop! Verk. GG, Tasche, 12 Akkus, Sp.: Columns, Asterix, Ottifants, Cool Spot, Sonic 1+2, Prince, Donald D., Mickey 2, Wonderboy; VP = 699 DM. Tel. 09342/85000

Sonic 2, Sonic, Spiderman, Shinobi, Ax. Battler, Super Monaco GP 2, Tazmania, Joe Montana Football, Streets of Rage, je 35,– + Porto + NN. Tel. 07525/60417, Dominic

Mega Drive

Verkaufe Alien 3/Ariel (60/45), zusammen für 90 DM + Porto. Cathrin, Tel. 09672/4173

Verk. MD, 2 Joypads, 10 Spiele, z.B. Mortal Kombat + NBAJAM, Eishockey 93, Olympic Gold, Lemmings u. 5 andere für 600 DM o. i. Tausch gegen Amiga 500. Tel. 0561/883809, ab 18 h, Daniel

Verkaufe MD mit 2 Controlpads, Micky Mouse und Sonic 1 + 2, gut erhalten, zusammen nur 300 DM VB. Tel. 06131/611080

Verkaufe Mega Drive + 6 Spiele (Thunder Force 4, Desert Strike), 2 Pads, VB 400,–. Jens Schmiedel, Saarstr. 4, 50859 Köln, Tel. 02234/48258

Kaufe/tausche MD- u. SNES-Spiele, Neuheiten bevorzugt, auch Samml. m. Konsole, auch Verkauf von einigen Spielen. Tel. 04774/1789, Simone

Verkaufe SNES + Mario 200, MD + Sonic 170, MCD + Road Avenger 350, TD 550, Neo Geo 500. Habe auch viele Spiele, kaufe auch Konsolen + Spiele. Tel./Fax 06132/56604

Schweiz - Verk. John Madden '92, Shinobi, Golden Axe 1 + 2, Sonic, Streets o. Rage, Cast. o. Illus., Super Monaco, Shadow Dancer, Quackshot u.v.a., 40-50 sFr. Tel. 061/3126069

Verk. NES + Zub., Mega Drive + Zub., PC-Engine + Zubehör, Konsolen schon ab 100 DM mit min. 3 Spielen! Anfrage lohnt, Liste: Tel. 02862/6588, Sebastian

Verkaufe MD-Spiele Mortal Kombat, T2, Quackshot... 65,– DM pro Spiel. Tel. 06621/66521

Suche Modulsammlungen für SNES, MD, NES u. GB. Kaufe auch einzelne Module, Neuheiten bevorzugt. Bitte meldet Euch unter Tel. 0641/71250

Tausche Mega Drive II + Mega-CD II, Gunstar Hero + Lethal Enforcers CD + NHL 94 gegen Neo Geo + 2 Joyboards + Spiel. Tel. 07251/16445, fragt nach Christian

NES

Verk. NES mit 9 Spielen: Super M. 3, North and South, Hook, Total Rec. usw. für 400 DM. Marcus Soldan, Hohe Birke 1, 36103 Flieden. Tel. 06655/73682

Lynx

6 Spiele für 100,– DM: Shanghai, Klax, Roadblasters, Bl. Lightning, Rygar, Zarlor Mercenary. H.-P. Kopp, 89520 Heidenheim, Tel. 07321/64326, Fax 61208

Super Famicom

Verkaufe sehr günstig Super-NES-Spiele anfordern bei: Harald Gaßner, Postfach 76627 Bruchsal

Verkaufe für SNES: Royal Rumble, Adve Island, Alien 3, Asterix. Tel. 07774/7913

Verkaufe Super-Wildcard oder Pro-Fighter Sonderpreis. Info: H. Baggen, Pepynst 6132 El Sittard, Holland, Tel. 046/52259

Suche Modelle u. Modulsammlungen fü gende Systeme: SNES, MD, NES u. GB meldet Euch unter Tel. 0641/71250

Super-Angebot! Verkaufe Super-NES Joypads, Japan-Adapter und 12 Games Striker, Parodius, Mortal Kombat u.a.) fü DM VB. Tel. 08801/340 (Thomas)

Tausche: Magical Qu., Asterix, Ys 3 (us), J B. jr., T. Toons, Parodius. Suche: Flash Plok, Aladdin, Jim Power, Cool Sp., Turt Bugs Bunny, Lester t. Unl. Tel. 08441/71

Verkaufe SNES + Mario 200, MD + Sonic MCD + Road Avenger 350, TD 550, Neo 500. Habe auch viele Spiele, kaufe auch K len + Spiele. Tel./Fax 06132/56604

Kaufe/tausche MD- u. SNES-Spiele, Ne ten bevorzugt, auch Samml. m. Konsole, Verkauf von einigen Spielen. Tel. 04774/ Simone

Suche günstiges SNES + Joypad(s) + Sp Verkaufe Btx-Decoder für C64 für 100 DM 06753/4700 (Christian), ab 14 Uhr

Super-NES, Super Famicom japanisch + Jo + Spiele F-Zero, Final Fight, Super Mario W Adapter für US-Spiele + US-Spiel Gh Ghosts, VB 350,–. Tel. 0511/540372 (Sve 17 Uhr)

Verk./tausche SNES-Spiele: Royal Ru Starwing, Magical Quest, Zelda, Mario, S fighter 2 u.a. Habe auch PC-Games für C Disk. Tel. 08121/48611 (Michael)

Verk./tausche SNES-Spiele: Royal Ru Jimmy Connors, Starwing, Magical Quest Verk. auch C64 + Zubehör 150,–. Tel. 0 5502 (Christian), ab 17 Uhr

Diverses

Verkaufe 3 Spielhallengeräte; 1 mit R-Ty mit Tiger Heli, 1 mit World Cup. Preis Tausche auch gg. SNES + Spiele, Mega od. Mega CD + Spiele. Tel. 06753/4700

Suche SNES + MD-Module, möglichst ak Titel oder auch ganze Sammlungen. Höchstpreise! Bitte meldet Euch unter Tel. 71250

Verk. und tausche Spiele für SNES, Mega D Game Boy, Game Gear und PC (auch ROM). Tel. 09082/1588

Genesis-Besitzer! Ich habe Streetfighter aus USA mitgebracht. Läuft nicht auf dem S MD. DM 100,–. Tel. 0209/349326, Bröcker, feracker 50, 45894 Gelsenkirchen

xtc – now 3 gigz for msdos and 1200 me rated filez. 030-3412912; 030-3420290; 3429096. greetinx 2 mary stuart masters katrin siegmund

Achtung! Day of the Tentacle, Return to Rise of Dragon u.v.a. Titel für den PC gibt e uns. Liste bei Thomas Skoczowsky, Lu Cranach-Str. 21, 06406 Bernburg

Verkaufe SNES + Mario 200, MD + Sonic MCD + Road Avenger 350, TD 550, Neo 500. Habe auch viele Spiele. Kaufe auch Ko + Spiele. Tel./Fax 06132/56604

Verk. Power Play 10/92–12/93 + Die 100 be Spiele 3 + 4 (Sonderhefte), nur alles zusam (50 DM), 7-Guest (80 DM), Links (Banff Spr (30 DM), Ways f. Win (80 DM), alles Orig. 07731/53253

Verk. NES mit 4 Spielen, 2 Pads, Game B Spiel mit Phones, C64er mit ca. 150 Ga Joystick + Maus. Preis nach Vereinbarung 07522/1219

Biete Power-Plays! Ab Erstausgabe bis Insgesamt 36 Ausgaben! Plus 3 x Sonder (1, 2, 4) für DM 160 + Porto! Marcus Wa 91126 Schwabach, Tel. 09122/82774

Wir wollen's wissen

Es ist wieder Umfragezeit: Um POWER PLAY optimal nach Eurem Geschmack zu gestalten, müssen wir Eure Meinung wissen. Eure Mühe ist uns auch etwas wert: Der Gewinner erhält ein Superpaket mit 10 Spielen (nur PC oder Amiga) für seinen Computertyp. Nichts wie ran an die Griffel und den Fragebogen ausgefüllt.

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Kennwort: Umfrage '94
Postfach 1304
85531 Haar

Einsendeschluß für den Wettbewerb ist der 10.08.94, der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

1. Welchen Computer oder welches Videospielsystem besitzt Du und welchen/welches willst Du Dir kaufen?

Computer	besitze ich	will ich kaufen
Amiga 500	O 1	O
Amiga 1200	O 2	O
Amiga 600/2000/3000/4000	O 3	O
Atari ST/STE/TT	O 4	O
Macintosh	O 5	O
MS-DOS 286er	O 6	O
MS-DOS 386er	O 7	O
MS-DOS 486er	O 8	O
Pentium	O 9	O
Sonstiges, und zwar:	O 10	O

Videospiele :		
Atari 7800	O 11	O
Atari Lynx	O 12	O
Game Gear	O 13	O
Neo Geo	O 14	O
Game Boy	O 15	O
NES	O 16	O
Super Nintendo	O 17	O
PC-Engine	O 18	O
Turbo Duo	O 19	O
Sega MasterSystem	O 20	O
Mega Drive/Genesis	O 21	O
Mega CD	O 22	O
Sonstige, und zwar:	O 23	O

2. Welche Soundkarte hast Du installiert?

O 1 keine
O 2 Adlib oder Kompatibel
O 3 Soundblaster oder Kompatibel
O 4 Roland

3. Welche Peripheriegeräte besitzt Du oder willst Du kaufen?

	besitze ich	möchte ich kaufen
Joystick	O 1	O
Drucker	O 2	O
Modem	O 3	O
CD-ROM	O 4	O
Sonstiges, und zwar:	O 5	O

Game Boy deluxe

4. Wenn Du einen Amiga besitzt: Welche Zusatzkarten hast Du installiert?

O 1 Turbokarte sehr teuer für 127 MB
O 2 Festplatte
O 3 Sonstiges, und zwar: ______

5. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, sich vor dem Kauf eines Spiels zu informieren. Helfen Dir die Anzeigen in der POWER PLAY, Dich für ein Produkt zu entscheiden?

O 1 immer   O 2 meistens
O 3 selten   O 4 nie

6. Welche Themen sollen in Zukunft mehr(+) gleich viel(o) weniger (-) in POWER PLAY behandelt werden?

	(+)	(o)	(-)
Aktuelle Meldungen	O	O	O 1
Messeberichte	O	O	O 2
Previews/Vorabberichte	O	O	O 3
Computerspieletests	O	O	O 4
Videospieletests	O	O	O 5
Interviews	O	O	O 6
Firmenporträts	O	O	O 7
Berichte über Spieleprogrammierer	O	O	O 8
Hitparaden	O	O	O 9
Schwerpunkte zu Themen	O	O	O 10
Marktübersichten	O	O	O 11
Umsetzungen	O	O	O 12
Power Tips Computerspiele	O	O	O 13
Power Tips Videospiele	O	O	O 14
Doc Düse	O	O	O 15
Wettbewerbe	O	O	O 16
Hardwaretests	O	O	O 17
Leserbriefe	O	O	O 18
Liste der Besten Computerspiele	O	O	O 19
Berichte über Musik	O	O	O 20
Berichte über Kino oder Videofilme	O	O	O 21
Berichte über Bücher	O	O	O 22
Berichte über die Comic-Szene	O	O	O 23
News aus der Redaktion	O	O	O 24
Kleinanzeigen	O	O	O 25
Multimedia	O	O	O 26
Laserage	O	O	O 27
News	O	O	O 27
Andere Themen, und zwar:	O	O	O 28

7. Wie ist Deine Meinung zu POWER PLAY?

Meiner Meinung nach ist die POWER PLAY:
(Bewertung nach Schulnoten-Prinzip)

	1	2	3	4	5
aktuell	O	O	O	O	O
hilfreich	O	O	O	O	O
Informativ	O	O	O	O	O
kompetent	O	O	O	O	O
kritisch	O	O	O	O	O
preiswert	O	O	O	O	O
sachlich	O	O	O	O	O
übersichtlich	O	O	O	O	O
unterhaltsam	O	O	O	O	O
unverzichtbar	O	O	O	O	O
verständlich	O	O	O	O	O

8. Was fehlt Dir in POWER PLAY?

____

____

____

9. Welches Spielegenre interessiert Dich?

	sehr (+)	ein wenig (x)	überhaupt nicht (-)?
	(+)	(x)	(-)
Action- und Ballerspiele	O	O	O 1
Action-Adventures	O	O	O 2
Geschicklichkeitsspiele	O	O	O 3
Sportspiele	O	O	O 4
Adventures/Abenteuerspiele	O	O	O 5
Rollenspiele	O	O	O 6
Denk- und Logikspiele	O	O	O 7
Strategiespiele	O	O	O 8
Simulationen	O	O	O 9
Schach	O	O	O 10

10. Welches sind Deine Lieblingsspiele?

1. ______________________________
2. ______________________________
3. ______________________________

11. Wie oft spielst Du Computer-/Videospiele?

ich spiele täglich O 1
ich spiele mehrmals wöchentlich O 2
ich spiele einmal in der Woche O 3
ich spiele ein paarmal im Monat O 4

12. Wo spielst Du meistens Computer/Videospiele?

O 1 zu Hause O 2 bei Freunden

13. Mit wem spielst Du am häufigsten Computer-/Videospiele?

meistens alleine O 1
mit Freunden O 2
mit Geschwistern O 3
mit den Eltern O 4

14. Wie lange spielst Du mit Computer-/Videospielen?

bis 30 Minuten O 1
bis 1 Stunde O 2
bis 2 Stunden O 3
länger als 2 Stunden O 4

15. Wieweit treffen die folgenden Aussagen für Dich zu?

Bitte kreuze an, inwieweit jede der folgenden Aussagen für Dich zutrifft. Neben jeder Aussage findest Du eine Skala von 1 – 5, auf der Du Deine Einschätzung einstufen kannst. 1 bedeutet "trifft zu" und 5 bedeutet "trifft nicht zu". Bitte kreuze immer nur eine Ziffer an.

An Computer-/Videospielen gefällt mir,

… daß sie viel "Action" ermöglichen.

trifft zu O 1 O 2 O 3 O 4 O 5 trifft nicht zu

… daß ich viel selber machen kann.

trifft zu O 1 O 2 O 3 O 4 O 5 trifft nicht zu

… daß sie eine fetzige Musik haben.

trifft zu O 1 O 2 O 3 O 4 O 5 trifft nicht zu

… daß sie gute Grafiken haben.

trifft zu O 1 O 2 O 3 O 4 O 5 trifft nicht zu

… daß sie spannend zu spielen sind.

trifft zu O 1 O 2 O 3 O 4 O 5 trifft nicht zu

… daß ich sofort sehe, wie gut ich bin.

trifft zu O 1 O 2 O 3 O 4 O 5 trifft nicht zu

… daß ich gegen andere spielen kann.

trifft zu O 1 O 2 O 3 O 4 O 5 trifft nicht zu

… daß ich auf das Spiel Einfluß nehmen kann.

trifft zu O 1 O 2 O 3 O 4 O 5 trifft nicht zu

… daß ich sie auch gemeinsam mit Freunden spielen kann.

trifft zu O 1 O 2 O 3 O 4 O 5 trifft nicht zu

16. Was gefällt Dir besonders an Computerspielen?

____

____

____

____

17. Welche Nationalität hast Du?

deutsch O 1 andere: O 2 ____________

18. Welche Schulart besuchst Du?

Grundschule	O 1	Hauptschule	O 2
Realschule	O 3	Gymnasium	O 4
Berufsschule	O 5	Hochschule	O 6
andere	O 7		

19a. Wieviele Personen, Dich eingeschlossen, lesen im Durchschnitt Dein Exemplar der POWER PLAY?

______ Personen:

19b. Was machst Du mit Deinem Exemplar von POWER PLAY, wenn Du es ausgelesen hast?

Sammle alle Hefte O 1
Sammle einzelne Ausgaben O 2
Sammle Power-Tips O 3
Sammle einzelne Beiträge O 4
Gebe es an interessierte Bekannte weiter O 5

Sonstiges, und zwar: O 6 ______

20. Wieviel Mark gibst Du im Monat für Computerzeitschriften aus?

O 1 informiere mich kostenlos
O 2 unter 10 Mark
O 3 10 bis 20 Mark
O 4 21 bis 40 Mark
O 5 über 40 Mark

21. Wieviel Mark gibst Du im Monat für den Kauf von Computer- und Videospielen aus?

O 1 0 bis 15 Mark
O 2 16 bis 30 Mark
O 3 31 bis 40 Mark
O 4 41 bis 60 Mark
O 5 61 bis 80 Mark
O 6 81 bis 100 Mark
O 7 101 bis 130 Mark
O 8 131 bis 150 Mark
O 9 über 151 Mark

22. Wodurch bist Du erstmals auf das neue POWER PLAY aufmerksam geworden?

O 1 Auslage am Kiosk
O 2 Werbung in einer anderen Zeitschrift
O 3 Empfehlung durch Freunde/Bekannte

O 4 Sonstiges, und zwar: ______

23a. Welche Computerzeitschriften kennst Du, welche kaufst Du selbst und welche davon liest Du – außer POWER PLAY?

	kenne ich	kaufe ich	lese ich
64'er Magazin	O	O	O 1
Amiga (MagnaMedia)	O	O	O 2
Amiga Joker	O	O	O 3
Amiga-Games	O	O	O 4
ASM	O	O	O 5
Chip	O	O	O 6
Computer Persönlich	O	O	O 7
DOS	O	O	O 8
Maniac	O	O	O 9
Gamers	O	O	O 10
Magic Disk	O	O	O 11
PC-Games	O	O	O 12
PC-Joker	O	O	O 13
PC-Player	O	O	O 14
PC-Sammel	O	O	O 15
Play Time	O	O	O 16
ST-Computer	O	O	O 17
ST-Magazin	O	O	O 18
The One	O	O	O 19
TOS	O	O	O 20
Video Games	O	O	O 21
Sonstige, und zwar	O	O	O 22

______

23b. Welche Spiele-Fernsehsendungen kennst und schaust Du an?

	kenne ich	sehe ich regelmäßig	sehe ich gelegentlich
Play Time TV	O	O	O 1
Games World	O	O	O 2

Sonstige ______

24. Welche Hobbys hast Du außer Computer- und Videospielen?

O 1 Programmieren
O 2 Brettspiele
O 3 Postspiele (PBM)
O 4 Spieleautomaten
O 5 DFÜ/Modem-Spiele
O 6 Comics
O 7 Musik
O 8 Lesen
O 9 Kino
O 10 Science-fiction/Fantasy
O 11 Video
O 12 Sport

O 13 Sonstiges, und zwar: ______

25. Wie kommst Du an POWER PLAY?

O 1 Ich kaufe sie im Zeitschriftenhandel
O 2 Ich lasse sie mir mitbringen
O 3 Ich leihe sie mir von Freunden
O 4 Ich bin stolzer Abonnent

O 5 Sonstiges, und zwar: ______

26. Fragen zur Person

Geschlecht: O 1 männlich O 2 weiblich

Alter:

Was machst Du beruflich? ______

O 1 Ich bin berufstätig

O 2 Ich bin Lehrling

Anschrift (braucht nur angegeben zu werden, wenn Du an der Preisverlosung teilnehmen willst):

Name: ______

Vorname: ______

Straße: ______

PLZ: ______

Ort: ______

Ich bin damit einverstanden, daß die hier gemachten Angaben elektronisch verarbeitet werden.

Unterschrift: ______

Nur Spiele konsumieren, das ist für manche Power-Play-Leser scheinbar nicht genug. Nicht selten werden aus Joystick-Akrobaten gestandene Designer. Sie tüfteln an Sounds, Musik, verwirklichen eigene Spielideen oder versuchen sich als Grafiker und gar als Programmierer. Schreibt, wenn Ihr mehr über die Tools & Tricks der Profis lesen wollt.

Euer Ulli

Power Post

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Power-Post
Postfach 1304
85531 Haar bei München

Kreative Köpfe

Da ich mich mit dem Programmieren nicht allzugut auskenne, möchte ich wissen, welche Möglichkeiten bestehen, ein Spiel (z.B. Rollenspiel) zu konzipieren. Ich weiß, daß viele Hersteller den 3D-Editor und andere Software (z.B. VistaPro) benutzen. Die Preise dafür übersteigen allerdings mein Budget (3D-Studio 6400 Mark). Ich suche eine Art "Gamemaker" (gab es mal für den C64) für den A-500. In erster Linie geht es mir nicht um perfekte Qualität, sondern darum, meine Ideen in einem Spiel umzusetzen.

Torsten Paaßen, Duisburg

Wenn Du mit der Programmierung auf Kriegsfuß stehst, gibt's trotzdem für Dich eventuell die Möglichkeit zum eigenen Spiel zu kommen. Stelle doch einfach mal Dein Spielkonzept möglichst detailliert einem Softwarehaus vor. Wenn Interesse besteht, werden dann andere Programmierer Deine Ideen in die Tat umsetzen. Für den Amiga gab's mal so eine Art Spieldesign-Set. Das ganze lief unter dem Titel *AMOS* und hat schon ein paar Jährchen auf dem Buckel. Mit etwas Glück bekommst Du aber bei einem gutsortierten Softwareladen noch ein Exemplar. Wenn nicht, bleibt Dir nur der Weg über eine Kleinanzeige. *mh*

Wertewandel

In den letzten Jahren hat scheinbar ein Wertewandel bezüglich der System- und Computertechnik stattgefunden. Einige Beispiele:

• In bezug auf das CD[32] betreibt Ihr wohl Geheimhaltungspolitik. Die für dieses System getestete Software läßt sich an den Fingern einer Hand abzählen. Außerdem frage ich mich, ob Ihr in Zukunft bei jedem CD[32]-Spiel erneut den Eurer Meinung nach schlechten Joypad als Kriterium anführen wollt. Vielleicht solltet Ihr es mal mit Steuergeräten von Fremdherstellern versuchen.

• Der Begriff PC bedeutet "Personal Computer" und ordnet Rechner nach Größe und Funktion. Sowohl Amigas wie Macs können mit gleichem Recht als PCs bezeichnet werden. Die Monopolisierung dieses Begriffs auf Intel-Systeme unter MS-DOS stellt eine Diskriminierung anderer Computersysteme dar. Daß diese Terminierung künftigen PC-Anwendern schon im Kindesalter eingeimpft wird, macht es anderen Herstellern ungleich schwerer, Fuß zu fassen.

• Beim Studium Ihrer Zeitschrift könnte man den Eindruck gewinnen, daß der Terminus "Multimedia" erst von Microsoft und Konsorten erfunden wurde. Für Euch bedeutet der Begriff scheinbar eine kostspielige Hardware-Ausstattung wie beispielsweise ein Intel-PC samt CD-ROM-Laufwerk. Tatsächlich meint Multimedia nichts anderes als die Verknüpfung verschiedener Medien; im "professionellen" Einsatz spielen da eher Mac und Amiga eine Rolle, da sowohl MS-DOS als auch MS-Windows eher Hindernisse als Hilfen darstellen.

• In der Ausgabe 5/94 werden Intel-Systeme als Cyber-Power bezeichnet, Amiga und Konsorten als Low cost. Ich verstehe nicht, wieso Ihr als ehemals objektive Spielezeitschrift den Drang verspürt, die Monopolisierung des PC-Spielemarkts in Richtung Intel/MS-DOS zu forcieren. Einheitliche Standards sind auf dem Spielemarkt wohl kaum wünschenswert; vor allem, wenn der Fortschritt auf diesen standardisierten Maschinen nur in der Prozessorgeschwindigkeit und einem satten Verkaufspreis besteht. Neue, wirklich kreative Konzepte sind nötig, wenn die Qualität der heutigen Spiele wieder zunehmen soll. Eine friedliche Koexistenz von verschiedenen Hardware-Herstellern und Systemen bringt zwangsläufig eine große Palette interessanter und verschiedenartiger Software mit sich.

Thomas Eicher, Erding

Werkzeug gesucht

Da ich ein Fan von Adventures bin, habe ich beschlossen, selbst zu programmieren. An guten Ideen mangelt es nicht, doch habe ich bis jetzt noch nicht die richtige Programmiersprache gefunden. Deshalb meine Frage: Mit welcher Programmiersprache arbeiten die Profis, und gibt es schon fertige Tools, die einem einen Teil der Arbeit abnehmen? – Vielleicht wäre es in diesem Zusammenhang erwähnenswert, daß ich im 8. Semester Informatik studiere, also auch wirklich in der Lage bin, mich in kompliziertere Computersprachen einzuarbeiten.

Daniel Takriti, Stockdorf

Im Regelfall haben die meisten großen Softwarefirmen – beispielsweise LucasArts – eigene Entwicklungssysteme und Tools entwickelt. An die kommt man logischerweise nicht heran. Du wirst wohl in den sauren Apfel beißen müssen und greifst auf eine Mischung aus einer objektorientierten Hochsprache wie "C" oder "Pascal" und Assembler für die zeitkritischen Routinen zurück.

Vielleicht schließen sich aber auch einige Leser zu Interessengemeinschaften zusammen, die im Team Standardtools und Basisroutinen programmieren und untereinander Erfahrungen und Werkzeuge austauschen. Unsere Rubrik Kleinanzeigen verhilft Euch schnell zu Kontakten. Außerdem wären wir gern bereit, bei ausreichender Nachfrage das Thema "Spiele – selber programmieren" zu vertiefen und die Adressen programmierender Leser zu vermitteln. *mh*

Spielen im Netz

Mehrere Freunde und ich wollen unsere PCs koppeln – die ISA-Ethernet-Karten und diverse Nullmodem-Kabel haben wir schon. Wir wissen, daß man Doom im Netz spie-

len kann. Dabei wollen wir es aber nicht belassen. Wir suchen weitere Spiele, die man via Kabel spielen kann.

Andreas Otto, Großbettlingen

Ein Schwerpunkt über Netzwerkspiele ist bei uns gerade in Vorbereitung. Damit Ihr die Zeit bis dahin mit einigen feinen Spielen überbrücken könnt, hier schon mal eine kleine Liste mit interessanten Titeln: *Global Conquest* (Strategie, vier Spieler), *Empire Deluxe* (Strategie, sechs Spieler), *Falcon 3.0* (Simulation, acht Spieler), *Wing Commander Armada* (Action, sechs Spieler). *mh*

Optimieren statt Aufrüsten

In letzter Zeit waren die Anforderungen, die die meisten aktuellen Spiele an die Hardware stellen, ein Hauptthema im *POWER-PLAY*-Leserforum. Ich finde, Spielehersteller wie Origin oder id-Software sollten nicht immer schnellere Prozessoren fordern und dabei anderen PC-Komponenten vergessen. Man sollte endlich mal Spiele entwickeln, die auch SVGA-Grafikkarten, 16-Bit-Soundkarten und ähnliches unterstützen. Man schaue sich nur Spiele wie Doom an. Dieses Spiel benötigt einen 486DX, unterstützt aber weder SVGA-Auflösungen wie 800 x 600, noch Soundkarten wie Soundblaster 16 ASP oder Gravis Ultrasound. Weiterhin sollten die Entwickler Spiele entwickeln, die auch unter Windows 3.1. laufen. Sagt jetzt bitte nicht wieder, daß Windows-Spiele zu stark bremst, schaut Euch doch nur mal *Gabriel Knight* an, das läuft ja auch relativ stabil unter Windows.

Christian Zrener, Sonnenbühl

In Sachen Soundkarten stimmen wir Dir zu – es können einfach nicht genug unterstützt werden, und ist dies nicht der Fall, liegt's wohl an der Faulheit der Programmierer und fehlenden Unterlagen über die gängigen Karten. In Sachen Grafik sieht die Sache jedoch schon anders aus. Actionspiele (id-Software) oder ähnliche Spiele mit schneller Grafikausgabe hochauflösend darzustellen, dürfte auch in Zukunft etwas schwierig sein. Hier hängt es nicht nur am Prozessor, der bei 640 x 400 in Echtzeitberechnung (*Doom*) schon das Vierfache zu bewältigen hätte (anstatt 64 000 Pixel/Bild nun 256 000), sondern auch die Grafikkarte und der Bus haben ein Wörtchen mitzureden. Habt Ihr einen ISA-Bus (16-Bit), darf eine Grafikausgabe von 25 Bildern pro Sekunde in 640 x 400 (6,5 MB/s) getrost vergessen werden, da die maximale Übertragungsrate beim ISA-Bus bei 4 MByte pro Sekunde liegt. Schnellere Bussysteme schaffen in Verbindung mit der richtigen Karte natürlich wesentlich mehr. So überträgt der VESA-LocalBus bei 32 Bit Breite satte 64 MB/s, bei 64 Bit Breite 128 MB/s. Intels PCI-System schafft im Burst-Mode stattliche 117 MB/s vorausgesetzt, der Burst-Mode funktioniert (bei neueren Karte sollte dieser vormalige Bug neutralisiert sein). Habt Ihr also einen sehr flinken Prozi und eine vernünftige Bus/Karten-Kombination, steht hochauflösenden Actionspielen nichts mehr im Weg – vorausgesetzt, jemand programmiert sie. *kn*

Trekkie-Fan

Euren langen Bericht über Deep Space Nine fand ich echt toll – vor allem, weil das Star-Trek-Handbuch hoffnungslos veraltet irgendwann einmal mitten in 'The Next Generation' hängengeblieben ist. Und im Gegensatz zu England gibt es hier keine Trekkie-Zeitschrift und praktisch auch kaum Fanartikel. Im aktuellen Power Play bietet Ihr im Power-Shop Uniformpullis und ein Poster an. Wirklich super, daß Ihr es von den USA rübergebracht habt. Aber wie wär's mit dem kompletten Sortiment – auch von der alten Crew. Mal ehrlich, bis auf Data und Will Riker kann man die neue Crew doch getrost vergessen.

Claudia Zeller, Altdorf

Aber, aber! Deine Meinung, nur Data und Riker machen "The Next Generation" sehenswert, kann man wahrlich streiten – meine Favoriten sind Worf, Beverly und Picard. Das mit dem Sortiment ist manchmal etwas schwierig: Einige der Star-Trek-Goodies können wir aus dem einfachen Grund nicht besorgen, weil die Lizenzlage im Moment noch ziemlich verworren ist. Aber wir geben die Info natürlich gerne an Reza Memari weiter – wollen mal schauen, ob wir nicht doch das eine oder andere Sammlerstück der alten Serie kriegen. *mh*

Von der Verantwortung

Ich will und kann nicht länger schweigend hinnehmen, wie Eure Redaktion in einer unkritischen und verharmlosenden Art und Weise, brutale Spiele testet und kommentiert.

Während der letzten Jahre beobachten wir einen besorgniserregenden Zuwachs von Gewalt und Brutalität in vielen Bereichen unserer Gesellschaft. Über die Ursachen wird viel diskutiert. – Ist es denn nicht Tatsache, daß brutale und gewaltverherrlichende Filme und Computerspiele einen negativen Einfluß auf die Jugendlichen haben und Gewalt fördern? Ja selbst wenn man einen solchen Einfluß nur als wahrscheinlich ansieht, dann habt Ihr als die Medienvertreter eine besonders hohe Verantwortung in unserer Gesellschaft. Video- und Computerspielemagazine beeinflussen mehr als alle anderen Medien die Meinungen und auch die Kaufentscheidungen auf dem Markt für Spielesoftware. Ihre Zeitschrift ist nach eigener Aussage die meistgekaufte ihrer Art. Es ist daher Eure besondere Pflicht, Spielen wie "Doom" kritisch zu begegnen und die Bedenklichkeit solcher Programme in den Tests und Meinungskästen deutlich und nachhaltig zum Ausdruck zu bringen. Daß ein solches Spiel vielleicht auch Spaß macht, darf dabei kein Hinderungsgrund sein. Ich möchte betonen, daß ich damit nicht meine, daß Ihr alle Spiele gewissermaßen in Schubladen sortieren sollt. Eine klare Grenze zwischen "zu brutal" und "unbedenklich" zu ziehen, ist nicht möglich und auch nicht wünschenswert. Dennoch solltet Ihr in Zukunft an Spiele mit gewaltverherrlichendem Charakter vorsichtig und bewußt herangehen, und dazu gehört es auch, eine klare Stellung zu beziehen.

Wäre es nicht viel erstrebenswerter, die fantastischen Fortschritte, die bei den Spielen in letzter Zeit erzielt wurden, für Programme mit weniger blutigem Inhalt zu verwenden? Sie, die Computerspiele testen und bewerten, und wir, die diese Spiele konsumieren, sollten versuchen, die Softwarehäuser dazu zu bringen, in Zukunft die übermäßige Brutalität aus ihren Produkten zu verbannen.

Ich fordere Sie daher auf zu prüfen, ob Sie Ihren bisherigen Bewertungsstil beibehalten wollen, oder ob Sie Ihrer Verantwortung nicht durch verstärkte und deutlichere Ablehnung von Gewalt in Video- und Computerspielen besser gerecht werden können. Lutz Querfurth, Gommersheim

Dazu interessiert uns natürlich besonders die Meinung der Hardcore-Spieler. Zensur oder freie Meinungsbildung?

Flight-Tools

Ich möchte Euch zu der *POWER PLAY*-CD gratulieren, auf der für nur 12 Mark ein Super-Inhalt geboten wird. Trotzdem habe ich eine Bitte an Euch. Auf der CD 5/94 habt Ihr ja eine Menge Tools für den Flight Simulator 5.0 untergebracht. Da ich aber in Sachen gepackte Dateien und allgemein Computer noch ein Neuling bin, diese Tools aber trotzdem nutzen möchte, bitte ich Euch, wie Ihr es schon vorgeschlagen habt, das komplette Datenset mit Beschreibung auf eine der nächsten CDs zu packen. R. Strauch, Berlin

Keine Bange, wir machen weiter mit unserer CD – allerdings legen wir jetzt erstmal eine kurze Pause ein und melden uns in zwei Monaten mit einer komplett runderneuerten Silberscheibe wieder bei Euch zurück. *mh*

Heiß ersehnt

Als alter Simulationsfan war ich ein wenig von Eurem ECTS-Report enttäuscht. Die von mir heiß erwartete Dynamix-Simulation "Aces Of The Deep" wurde von Euch mit keiner Silbe erwähnt. Könnt Ihr mir vielleicht den etwaigen Erscheinungstermin nennen? Mich würde interessieren, wie weit die Entwicklung bei diesem Spiel schon fortgeschritten ist.

Gerhard Schulz, Illshofen-Eckartshausen

Wir haben uns bei unserem ECTS-Bericht (fast) ausschließlich auf echte Neuheiten beschränkt. Deshalb gab's auch keine Infos über *Aces of the Deep*. Leider ist das Release-Datum für das Spiel verschoben worden. Laut Dynamix dürfen wir erst im Oktober damit rechnen, auf Tauchstation zu gehen. *mh*

Versand: Liegnitzer Str. 13 · 82194 Gröbenzell

Tel.: 08142/59640

Telefax 08142/54654

BESTELLANNAHME: Montag – Donnerstag 9.00 – 18.00, Freitag 9.00 – 17.00 Uhr

„LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT) 1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE"

Ladenlokal jetzt in AUGSBURG
Karolinenstr./Ecke Karlstr.
Mo.-Fr. 9 - 13 + 13.30 - 18 Uhr, Sa. 9 - 12



Versand Service GmbH

IBM/PC CD-ROM

Titel	DM
10 JAHRE „INTERPLAY" ANTHOLOGIE DT. ANL.	99.90
9000 SOUND FILES 500 MB	49.90
AL QADIM KOMPL. DEUTSCH *	79.90
ALONE IN THE DARK II KOMPL. DT. *	89.90
A HARD DAYS NIGHT (BEATLES)	75.90
ANSTOSS KOMPL. DEUTSCH	99.90
AIR COMBAT INCL. BATTLEHAWKS 1942/ SECRET WEAPONS/FINEST HOUR & SCENERIES DT. HANDBUCH	89.90
ARCHON ULTRA KOMPL. DEUTSCH	75.90
BATTLEISLE 2 KOMPLETT DEUTSCH	89.90
BATTLEISLE II SCENERY -ERBE DES TITAN- K.D.*	**54.90**
BATTLES OF TIME: BATTLEISLE/FIRST SAMURAI/ MEGA LO MANIA/PERFECT GENERAL	85.90
BETRAYAL AT KRONDOR	59.90
BLOCK OUT DT. ANL.	29.90
BURNING STEEL INCL. MISSIONS KOMPL. DT.	89.90
BURNING STEEL II	75.90
BURNTIME KOMPL. DT. VGA	85.90
CASTLE MASTER/3 D CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	29.90
CD 16 EDUTAINMENT KIT: INCL. SBLASTER 16 ASP/ CDROM LAUFWERK INTERN/AKTIVLAUTSPRECHER/ UND SOFTWAREPAKET	899.90
CD-PLANETARIUM KOMPL. DT.	54.90
CD CADDYS	19.90
CD SAMPLER (FUTURE RELEASES)	29.90
CHESSMASTER 4000 TURBO WIND & LIFE & DEATH 2	**44.90**
CINEMANIA -MICROSOFT- 1994 FILMDATENBANK	139.90
C.I.T.Y. 2000	79.90
CLASSIC ADVENTURE INCL. LOOM/MANIAC MANSION/ INDIANA JONES 3/MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT.	99.90
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2 KOMPL. DT.	99.90
CONSPIRACY KOMPL DT.	89.90
CRITICAL PATH SVGA	89.90
CRUISE FOR A CORPS	**29.90**
DAEMONSGATE	79.90
DARK LEGIONS – SSI – *	79.90
DARK SUN -SHATTERED LANDS-	79.90
DAS SCHWARZE AUGE: DSK KOMPL. DT.	69.90
DER PLANER INCL. DATA DISK KOMPL. DT	89.90
DIGGERS KOMPL. DEUTSCH	65.90
DRAGONSPHERE DT. ANLEITUNG	89.90
DER PATRIZIER KOMPL. DT.	89.90
DUNGEON HACK AD & D	75.90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL. DT.	75.90
EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1-3 KOMPL. DEUTSCH	89.90
FANTASY EMPIRE AD & D	65.90
F 15 STRIKE EAGLE II	**29.90**
F15 STRIKE EAGLE 3	59.90
F117 A NIGHTHAWK & F15 STRIKE EAGLE 2	49.90
F 19 STEALTH FIGHTER	**29.90**
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT. HANDBUCH *	**89.90**
FORMULA ONE GRAND PRIX (WORLD CIRCUIT)	89.90
GABRIEL KNIGHT – SIERRA –	85.90
GATEWAY 2: HOMEWORLD	79.90
„GIRLS 94" (EROTISCHER KALENDER)	55.90
GOBLIINS 2 DT. ANL.	99.90
GOBLIINS 3 DT. HANDBUCH	104.90
GOBLIIINS 3 (ENGLISCHE VERSION)	49.90
HELLCAB	**99.90**
HERBERT GROENEMEYER CDROM/CD AUDIO	34.90
HISTORY LINE 1914-1918 KOMPL. DT.	89.90
HORDE	119.90
HOT NEWS II	25.90
INCA II WIRACHOCHA KOMPL. DT.	119.90
INVEST KOMPL. DT.	29.90
IRON HELIX	49.90
JURASSIC PARK KOMPL. DT.	79.90
JUTLAND – THA NAVAL BATTLE OF JUTLAND –	99.90
JOURNEYMAN PROJECT	69.90
KINGS QUEST 5	39.90
KINGS QUEST 6	49.90
KYRANDIA II – HAND OF FATE – KOMPL. DEUTSCH	109.90
LANDS OF LORE	85.90
LAURA BOW 2 – DAGGER OF AMON RA – DT. ANL.	39.90
LEISURE SUIT LARRY I	**29.90**
LEISURE SUIT LARRY 6 *	85.90
LEMMINGS 2 DT. ANLEITUNG	65.90
LINKS GOLF DT. ANLEITUNG	**29.90**
LOOM	49.90
LOST TREASURES OF INFOCOM 1	75.90
M 1 TANK PLATOON	**29.90**
MAD DOG MC CREE	39.90
MAN ENOUGH -DIGI SOUND-	79.90
MANIAC MANSION 2 · DAY OF TENTACLE KOMPL. DT.	89.90
MEGA RACE DEUTSCHE ANLEITUNG	75.90
MICROCOSM DT. HANDBUCH	109.90
MICROPROSE SOCCER/SAVAGE/3 D POOL/ RICK DANGEROUS	29.90
MICROSOFT -BEETHOVEN-	119.90
MICROSOFT -STRAVINSKY-	119.90
MIGHT AND MAGIC TRILOGY TEIL 3 – 5	99.90
M.U.D.S. DT. ANLEITUNG	29.90
MYST -- WINDOWS – SVGA	139.90
NOMAD DT. ANLEITUNG	59.90
OUTPOST – SIERRA/DYNAMIX – *	89.90
PACIFIC STRIKE DT. HANDBUCH *	**89.90**
PEGASUS 4.0 -SHAREWARE-	**49.90**
PINBALL DREAMS DELUXE DT. ANL. *	69.90
PIRATES!	**29.90**
POLICE QUEST I	**29.90**
PRIVATEER INCL. SPEECHPACK DT. HANDBUCH	99.90
PROJECT TODESPLADDE	**29.90**
QUANTUM GATE	119.90
QUEST & FUN (KINGS Q 5/LARRY 5/RED BARON	75.90
RAILROAD TYCOON DT. ANLEITUNG	34.90
RAVENLOFT – SSI –	89.90
REBEL ASSAULT -LUCASFILM- SVGA DT. VERSION	89.90
RETURN TO ZORK	49.90
REUNION KOMPL. DEUTSCH	79.90
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT	29.90
ROCK & ROLL YEARS THE 50'S	59.90
SAM & MAX – HIT THE ROAD – DT. ANLEITUNG	89.90
SEAWOLF SSN 21 DT. ANLEITUNG *	**89.90**
SECRET WEAPONS OF LUFTW. INCL. SCENERIES	59.90
SHADOWCASTER DT. HANDBUCH	99.90
SHAREWAREPERLEN 3	39.90
SHERLOCK HOLMES III -MYSTERY ADVENTURE	109.90
SHERLOCK HOLMES – LOST FILES – KOMPL DT.	119.90
SILENT SERVICE 2 DT. ANLEITUNG	34.90
SIM CITY	**89.90**
SPACE QUEST I	**29.90**
SPACESHIP WARLOCK	85.90
SPACEWARD HO! KOMPL. DT.	75.90
SPACE QUEST 4	49.90
SPELLCASTING TRILOGY 101-301	69.90
SPORTS BEST COMPIL. INCL. TENNIS CUP 2/ PANZA KICK BOX ING/PARAGLIDING	39.90

IBM/PC CD-ROM

Titel	DM
STARCONTROL 1 & 2 *	**39.90**
STARLORD KOMPL DEUTSCH	**89.90**
STRIKE COMMANDER INKL. MISSIONS	89.90
STRIP POKER DT. ANLEITUNG	29.90
STRONGHOLD KOMPL. DEUTSCH	85.90
SUBWAR 2050 KOMPL. DEUTSCH *	**99.90**
SUMMER & WINTER CHALLENGE DT. ANLEITUNG	39.90
SUPER II SHAREWARE	19.90
SYNDICATE PLUS KOMPL. DT.	109.90
TENNIS CUP II	29.90
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXP. – DT. HANDBUCH	89.90
THE 7TH GUEST OHNE VIDEO/IN CD BOX	69.90
THE GREATEST COMPILATION INCL. DUNE 1/ LURE OF TEMPTRESS/SHUTTLE DT. ANL.	39.90
THEME PARK KOMPL. DT. *	**79.90**
TONY LA ROUSSA BASEBALL II	79.90
TORNADO	59.90
TRANSWORLD KOMPL DEUTSCH	29.90
U.F.O. – ENEMY UNKNOWN – DT. ANLEITUNG	99.90
ULTIMA 7 BUNDLE (TEIL 1, 2 & DATA) DT. ANL.	119.90
ULTIMA 8 – PAGAN – DEUTSCHE VERSION	129.90
ULTIMA UNDERWORLD TEIL 1 & 2	89.90
ULTIMA UNDERWORLD/WING COMMANDER 2	109.90
UNDER A KILLING MOON *	114.90
VIRTUAL VALERIE II	**75.90**
WHALES VOYAGE DT. ANLEITUNG	29.90
WHO SHOT JOHNNY ROCK?	89.90
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	59.90
WING COMMANDER 2 INCL. OPER 1 & 2/SPEECH	59.90
WINTER OLYMPICS KOMPL. DEUTSCH	49.90
WIZARDRY 6 & 7 BUNDLE KOMPL. DT.	99.90
WORLD CUP USA 94 DT. ANLEITUNG	**65.90**
WORLD OF XEEN (MIGHT & MAGIC)	49.90
WRATH OF THE DEMON	39.90

Soundkarten / Zubehör

Titel	DM
3,5" HD „SONY" FORMATED 10ER	**14.90**
DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3,5"/SCHLOSS	19.90
ELIMINATOR GAMECARD GRAVIS	69.90
GAME WAVE 32 -ORCHID TECHNOLOGY- DT. ANL.	319.90
JOYSTICK COMPETITION PRO DIGITAL/ANALOG	59.90
JOYSTICK COMPETITION MINI DIGITAL/ANALOG	59.90
JOYSTICK FLIGHT CONTROL THRUSTMAST	165.90
JOYSTICK GARVIS ANALOG PRO	79.90
JOYSTICK GARVIS .SCHWARZ-	69.90
JOYSTICK WEAPON CONTROL THRUSTMAST	165.90
JOYSTICKVERLÄNGERUNG 15-POLIG	24.90
PANASONIC CD ROM LAUFWERK DR 562 B/DOUBLESPEE	399.90
MAUSMATTE	6.90
RUDDER PEDALS THRUSTMASTER	219.90
SCREENBEAT AKTIVBOXEN/ALLE SOUNDK.	39.90
SOUNDBLASTER AWE 32 DT. HANDBUCH	549.90
SOUNDBLASTER 16 ASP DT HANDBUCH	339.90
SOUNDBLASTER 16 BASIC DT HANDBUCH	199.90
SOUNDBLASTER 2.0 DELUXE DT HANDBUCH	109.90
SOUNDBLASTER PRO DELUXE DT HANDBUCH	199.90
SOUNDWAVE 32 -ORCHID TECHNOLOGY- DT. ANL.	499.90
STAR TREK MAUSMATTE	19.90
THRUSTMASTER FORMULA T1	299.90
VIRTUAL PILOT -PROFESSIONELLER FLIGHT YOKE-	149.90
WAVEBLASTER -CREATIV-	399.90
WINMOUSE A4 TECH SERIELL 3 TASTEN	39.90

Sega Mega Drive

Titel	DM
MEGA CD 2 INKL. ROAD AVENGER DT. VERSION	549.90
ALADIN DT. ANL.	99.90
BLADES OF RENEGANCE DT. ANLEITUNG	89.90
BUBSY BOBCAT DT. ANL.	79.90
DOUBLE CLUTCH	89.90
DRAGONS REVENGE DT. ANLEITUNG	89.90
JURASSIC PARK DT. ANL.	99.90
SENSIBLE SOCCER DT. ANL.	95.90
SNAKE RATTLE 'N ROLL DT. ANLEITUNG	99.90
SONIC SPINBALL DT. ANL.	99.90
TOEJAM & EARL 2 DT. ANL.	109.90
VIRTUAL PINBALL DT. ANL.	99.90

AMIGA

Titel	DM
1990 – DIE 93ER EDITION-POLITSIMUL. KD 1 MB	34.90
ALIENS 3 DT. ANLEITUNG	59.90
ANSTOSS KOMPL. DT. 1 MB A500/PLUS/600/2000	69.90
ANSTOSS WORLD CUP EDITION SECENERY	54.90
APOCALYPSE DT. ANLEITUNG	49.90
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DT. 1 MB	65.90
AWARD WINNERS 2 COMPIL. INCL. ELITE/ JIMMY WH. SNOOKER/ZOOL/SENSIBLE SOCCER DT. ANLEITUNG	69.90
BATMAN RETURNS DT. ANLEITUNG	39.90
BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL	49.90
BATTLETEAM (BATTLEISLE & DATA) DT. 1 MB	69.90
BATTLETOADS DT. ANLEITUNG	**39.90**
BENEATH STEEL SKY KOMPL. DEUTSCH 1 MB	65.90
BIG SEA KOMPL. DEUTSCH 1 MB	65.90
BLUE & THE GRAY DT. ANLEITUNG 1 MB	65.90
BODY BLOWS GALACTIC DT. ANLEITUNG 1 MB	55.90
BRIAN THE LION DT. ANLEITUNG	54.90
BUNDESLIGA PROFESSIONAL 2 KD / 1 MB	69.90
BURNTIME KOMPL. DT. A500/A2000	69.90
CAMPAIGN 2 1 MB	69.90
CANNONFODDER DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
CLIFFHANGER DT. ANLEITUNG	39.90
COMBAT CLASSICS 2 INCL. PACIFIC ISLANDS/ SILENT SERVICE 2/F 19 STEALTH FIGHTER	69.90
COOL SPOT DT. ANLEITUNG	54.90
CRASH DUMMIES DT. ANLEITUNG	**39.90**
DANGEROUS STREETS DT. ANLEITUNG	49.90
DARMERE KOMPL. DEUTSCH 1 MB	65.90
DAS SCHWARZE AUGE: DSK 1 MB KOMPL. DT.	79.90
DEATH OR GLORY KOMPL DEUTSCH 1 MB	**89.90**
DER CLOU KOMPL. DEUTSCH 1 MB	75.90
DIE SIEDLER KOMPL.DT. 1 MB	69.90
DOOFUS DT. ANLEITUNG	54.90
DRACULA DT. ANLEITUNG	39.90
DUNE 2 KOMPL. DT. 1 MB	59.90
EISHOCKEY MANAGER LIMITED EDITION KOMPL. DT	59.90
ELFMANIA DT. ANLEITUNG	54.90
ELITE 2 KOMPL. DT. 1 MB	59.90
EMPIRE SOCCER DT. HANDBUCH 1 MB	**59.90**
F-117 A KNIGHTHAWK DT. ANL. 1 MB	75.90
FLASH BACK KOMPL. DT. 1 MB	79.90
GLOBAL DOMINATION	65.90
GLOBDULE DT. ANLEITUNG 1 MB	54.90
GOAL DINO DINIS (KICK OFF 3) DT. ANL. 1 MB	59.90
GOBLIIINS 3 KOMPL. DEUTSCH 1 MB	75.90
HANSE DE LUXE KOMPL. DT.	45.90

Amiga

Titel	DM
HATTRICK – BUNDESLIGA – KOMPL. DEUTSCH *	79.90
HEIMDALL 2 KOMPL. DEUTSCH	65.90
HISTORY LINE 1914-1918 DT.	79.90
IMPOSSIBLE MISSION 2025 DT. ANL.	**69.90**
JURASSIC PARK DT. ANL. 1 MB	59.90
K 240 -UTOPIA II- DT. ANLEITUNG	**55.90**
KICK OFF 3 ! KOMPL. DEUTSCH 1 MB	**49.90**
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT. 1 MB	79.90
LAMBORGHINHI DT. ANLEITUNG	49.90
LAST ACTION HERO DT. ANLEITUNG	39.90
LIBERATION DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. 1 MB	75.90
LOTHAR MATTHAEUS DT. ANLEITUNG 1 MB	65.90
MANCHESTER UNITED PREMIERE LEAGUE KOMPL. DT.	59.90
MICRO MACHINES DT. ANLEITUNG	49.90
MISSILES OVER XERION DT. ANL. 1 MB	55.90
MONOPOLY KOMPLETT DEUTSCH	49.90
MR. NUTZ DT. ANLEITUNG	59.90
NAUGHTY ONES DT. ANLEITUNG	49.90
ONE STEP BEYOND DT. ANL.	54.90
PATRIZIER 1 MB KOMPL. DT.	79.90
PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE DT. ANL. 1 MB	59.90
PERIHELION DT. ANLEITUNG 1 MB	65.90
PINBALL SPECIAL EDITION INCL. PINBALL DREAMS & FANTASIES DT. ANL. 1 MB	69.90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT. 1 MB	85.90
PUGGSY DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
RUESSELSHEIM (DETROIT) KOMPL. DT	59.90
SECOND SAMURAI DT. ANLEITUNG 1 MB	65.90
SIERRA SOCCER KOMPL. DEUTSCH 1 MB	**49.90**
SIM CITY/LEMMINGS COMPIL.	65.90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. 1 MB	75.90
SKIDMARKS DT. ANLEITUNG 1 MB	54.90
SOCCER KID DT. ANL.	65.90
SOFTWARE MANAGER KOMPL. DT. 1 MB	79.90
SYNDICATE KOMPL. DT. 1 MB	65.90
TORNADO DT. HANDBUCH 1 MB	65.90
TOTAL CARNAGE – THE ULTIMATE BATTLE – DT. ANL.	54.90
U.F.O. – ENEMY UNKNOWN – KOMPL. DT. 1 MB *	69.90
U.M.S. COMPILATION INCL. UMS/UMS 2/ SCENARIOS DT. ANLEITUNG	89.90
URIDIUM II DT. ANL. 1 MB	49.90
WINTER OLYMIPCS DT ANLEITUNG 1 MB	59.90
WIZ N LIZ DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
WOODYS WORLD DT. ANL. 1 MB	29.90
WORLD CUP USA 94 DT. ANLEITUNG *	54.90
X-MAS LEMMINGS DT. ANLEITUNG 1 MB	39.90
ZEPPELIN – GIANTS OF THE SKY – KOMPL. DT. 1 MB *	79.90

Preishits Amiga

Titel	DM
A-TRAIN 1 MB	39.90
ADRENALYN DT. ANL.	9.90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB	29.90
AMNIOS	9.90
ANOTHER WORLD DT. ANLEITUNG	34.90
ARCADE POOL DT. ANLEITUNG	24.90
ARMOUR GEDDON -PSYGNOSIS-	15.90
ASSASSIN SPECIAL EDITION DT. ANL.	29.90
AV8B HARRIER ASSAULT DT. HANDBUCH	**24.90**
B 17 FLYING FORTRESS -MICROPROSE- 1 MB	29.90
BARDS TALE 3 1 MB	19.90
BATMAN THE MOVIE DT. ANL.	9.90
BATTLEHAWKS 1942	19.90
BATTLESQUADRON DT. ANL.	19.90
BATTLETECH 1	19.90
BIRDS OF PREY	34.90
BLACK CRYPT	**29.90**
BRUTAL/CRAZY SPORTS FOOTBALL 1 MB	29.90
BUBBA N STIX 1 MB	34.90
BUDOKHAN 1 MB	29.90
CADAVER & PAY OFF DT. ANLEITUNG	35.90
CALIFORNIA GAMES 2	19.90
CAMPAIGN I KOMPL. DEUTSCH 1 MB	**19.90**
CHAMPIONSHIP MANAGER 93	**19.90**
CHAOS ENGINE DT. ANL. 1 MB	39.90
CHUCK ROCK 2 – SON OF CHUCK ROCK –	29.90
COLONELS BEQUEST – SIERRA – DT. ANL.	34.90
COVERT ACTION -MICROPROSE- 1 MB	19.90
CRUISE FOR A CORPS 1 MB DT. ANLEITUNG	29.90
CURSE OF ENCHANTIA KOMPL. DEUTSCH 1 MB	**29.90**
CYCLES – ACCOLADE –	29.90
CYPERPUNK DT. ANLEITUNG	19.90
DEUTEROS KOMPL. IN DEUTSCH	9.90
DONK – THE SAMURAI DUCK – DT. ANLEITUNG	29.90
DRAGONS LAIR 3 DT. ANLEITUNG 1 MB	**19.90**
DREAM TEAM COMPILATION ICL. SIMPSONS/ WWF WRESTLING/TERMINATOR 2 DT. ANL.	**29.90**
DUNE I KOMPL. DEUTSCH 1 MB	**34.90**
EMLYN HUGHES INT. SOCCER DT. ANL.	19.90
EPIC KOMPLETT DEUTSCH 1 MB	29.90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB	39.90
F 15 STRIKE EAGLE 2 1 MB	29.90
F 19 STEALTH FIGHTER DT. KURZANLEITUNG	35.90
F 29 RETALIATOR	29.90
GEM "X"	9.90
GENESIA	29.90
GLOBAL GLADIATORS DT. ANLEITUNG 1 MB	29.90
GOBLIINS I KOMPL. DEUTSCH 1 MB	29.90
GRAHAM TAYLOR SOCCER	19.90
GRAND PRIX CIRCUIT - ACCOLADE-	24.90
GREAT COURTS 2 DT. ANLEITUNG 1 MB	29.90
GUNBOAT - ACCOLADE- 1 MB	29.90
HARD NOVA	19.90
HERO QUEST	19.90
HONDA R V F DT. ANL.	29.90
HOOK	29.90
HUMANS 1 MB	39.90
HUMANS JURASSIC LEVELS STAND ALONE VERS	19.90
INDIANA JONES 3 ADV KOMPL. DT.	35.90
INDIANA JONES 4 KOMPL. DT. 1 MB	54.90
INDIANAPOLIS 500	29.90
INVEST KOMPL. DT. 1 MB	19.90
ISHAR 2 KOMPL. DEUTSCH 1 MB	**29.90**
JAGUAR XJ 220	29.90
JOHN MADDEN FOOTBALL 1 MB	29.90
KINGS QUEST I 1 MB DT. ANLEITUNG	19.90
KINGS QUEST 4 DT. ANLEITUNG	**29.90**
LEGEND OF FAERGHAIL KOMPL. DT. 1 MB	39.90

Preishits Amiga

Titel	DM
LEISURE SUIT LARRY 1 1 MB DT. ANLEITUNG	29.90
LOOM– LUCASFILM –	29.90
LORD OF THE RINGS KOMPL. DEUTSCH. 1 MB	19.90
LOTUS TRILOGY 1–3 DT. ANLEITUNG	34.90
LOTUS TURBO CHALLENGE 2	19.90
M1 TANK PLATOON DT. KURZNLEITUNG 1 MB	34.90
MAD TV KOMPL. DT. 1 MB	39.90
MANCHESTER UNITED EUROPE	29.90
MANHUNTER NEW YORK	**29.90**
MIDWINTER 2 – FLAMES OF FREEDOM – 1 MB	19.90
MIG 29 SUPERFULCRUM	34.90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DEUTSCH 1 MB	54.90
MONSTERBUSINESS	9.90
NICK FALDOS GOLF KOMPL. DEUTSCH 1 MB	**19.90**
OPERATION STEALTH 1 MB	34.90
PACIFIC ISLANDS - TEAM YANKEE II- 1 MB	29.90
PANZA KICK BOXING DT. ANL.	29.90
PAPERBOY II DT. ANLEITUNG	19.90
PARASOL STARS -RAINBOW ISLANDS 2 DT. ANL.	24.90
PICTIONARY	29.90
PIRATES ! DT. ANL. 1 MB	29.90
POLICE QUEST I 1 MB	34.90
POLICE QUEST 2 – SIERRA -- DT. ANL.	34.90
POPULOUS INCL. PROMISED LANDS	29.90
POWERMONGER INCL. WW DATA DISK	29.90
P.P. HAMMER DT. ANL.	19.90
PREMIERE MANAGER 1 MB	19.90
PREMIERE MANAGER 2 1 MB	29.90
PRIME MOVER DT. ANLEITUNG	34.90
PRINCE OF PERSIA	29.90
PUSH OVER	19.90
QUEST FOR GLORY 2 – SIERRA -- DT. ANL.	39.90
RICK DANGEROUS 2 DT. ANL.	9.90
ROBOCOP 3 1 MB	29.90
SECRET OF MONKEY ISLANDS 1 KOMPL. DT. 1 MB	39.90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL. 1 MB	34.90
SIM ANT – MAXIS – 1 MB	34.90
SIM EARTH 1 MB	34.90
SIM LIFE A500/A600/A2000 KOMPL. DT. 1 MB	29.90
SPACE CRUSADE 1 MB	19.90
SPACE HULK DT. ANLEITUNG 1 MB	39.90
SPACE M.A.X. KOMPL. DEUTSCH 1 MB	24.90
SPACE QUEST 1 – SIERRA –	29.90
SPEEDBALL 2 DT. ANLEITUNG	29.90
STARBYTE SUPERSOCCER KOMPL. DT. 1 MB	19.90
STREETFIGHTER 2 1 MB DT. ANLEITUNG	29.90
STRIKE FLEET	29.90
SUPER HANG ON	24.90
TEAM YANKEE – PANZERSIMULATION –	29.90
THE PLAGUE DT. ANL.	9.90
TRANSWORLD KOMPL. DT. 1 MB	19.90
TROLLS DT. ANLEITUNG	19.90
TURRICAN 2 DT. ANL.	24.90
UTOPIA 1 MB	19.90
VIKINGS: FIELDS OF CONQUEST DT. ANL.	**29.90**
WATERLOO DT. ANLEITUNG	19.90
WING COMMANDER 1 MB	29.90
WOLFCHILD	19.90
WONDERDOG	24.90
WWF EUROPEAN RAMPAGE	29.90
WIZ KID DT. ANLEITUNG	29.90
WWF WRESTLEMANIA WRESTLING	24.90
ZAK MCKRACKEN KOMPL. DEUTSCH	39.90
ZOOL 1 MB DT. ANLEITUNG	29.90
ZOOL 2 DT. ANLEITUNG	34.90
ZYCONIX DT. ANL.	19.90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Amiga Zubehör

Titel	DM
3,5" HD „SONY" FORMATED 10ER PACK	**14.90**
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 500	199.00
DISKBOX FÜR 80 X 3,5" DISKS	19.90
GRAVIS GAME PAD	39.90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39.90
MOUSEMATTE	6.90
X-COPY PROFESSIONAL TOOLS INCL. HARDWARE	74.90
SIEGFRIED COPY KOMPL. DT.	59.90

Amiga 1200

Titel	DM
ALIEN BREED 2 DT. ANL.	59.90
ANSTOSS KOMPLETT DEUTSCH	69.90
ANSTOSS WORLD CUP EDITION SCENERY *	54.90
BODY BLOWS GALACTIC DT. ANLEITUNG	59.90
BURNTIME KOMPLETT DEUTSCH	69.90
CHAOS ENGINE DT. ANLEITUNG	49.90
CIVILIZATION DT. ANLEITUNG	69.90
DER CLOU KOMPL. DEUTSCH	75.90
HANSE DE LUXE KOMPL. DEUTSCH	45.90
IMPOSSIBLE MISSION 2025 DT. ANL.	**69.90**
JURASSIC PARK	54.90
KOLUMBUS CHRISTOPHER KOMPL. DT	79.90
SECOND SAMURAI DT. ANLEITUNG	65.90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT.	79.90
SOCCER KID DT. ANLEITUNG	69.90
THEME PARK KOMPL. DEUTSCH *	**69.90**

Amiga CD 32

Titel	DM
ALIEN BREED/QWAK DT. ANL.	49.90
CHAOS ENGINE DT. ANLEITUNG	59.90
D-GENERATION DT. ANL.	49.90
DER CLOU KOMPL. DEUTSCH *	69.90
DISPOSABLE HERO DT. ANLEITUNG	59.90
ELITE 2 – FRONTIER – KOMPL. DT.	54.90
FIRE AND ICE DT. ANLEITUNG	49.90
GUNSHIP 2000 DT. ANL.	**59.90**
LEMMINGS	54.90
MICROCOSM DT. ANLEITUNG	99.90
MORPH DT. ANLEITUNG	65.90
NIGEL MANSELL RACING CHALLENGE DT. ANL.	29.90
PIRATES GOLD DT. ANLEITUNG	59.90
SENSIBLE SOCCER	49.90
TOTAL CARNAGE DT. ANLEITUNG	59.90
TROLLS DT. ANLEITUNG	59.90
ULTIMATE BODY BLOWS DT. ANLEITUNG	**59.90**
WHALES VOYAGE	29.90
ZOOL DT. ANL.	29.90

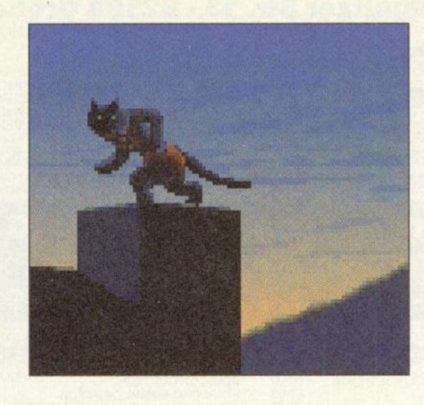
* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar – Irrtum vorbehalten / Liste gegen frankierten Rückumschlag.
Bitte Computertyp angeben. / Versandkosten: Nachnahme plus DM 9.00
Vorkasse im Inland nur per Euroscheck plus DM 8.00
Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20.00 Versand

BEI SOFTWARE AB DM 200,- BESTELLWERT NUR IM INLAND VERSANDKOSTENFREI

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

Gaia lebt

Erben der Erde

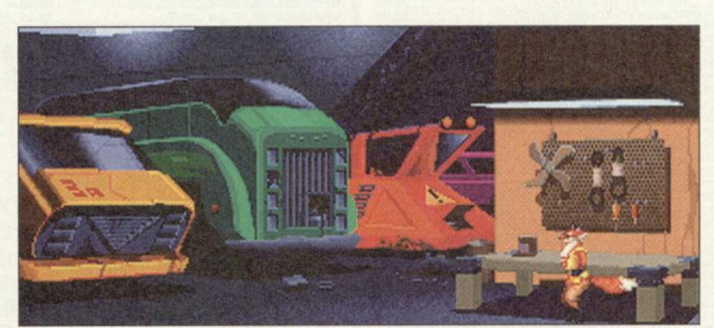


Auf leisen Pfoten: Der gestiefelte Kater ist unterwegs

In der Vorgeschichte zum Adventure *Erben der Erde* von New World Computing wurde Tierliebe nicht mit der Pralinenfütterung von Pudeln verwechselt: Die Menschen lehrten der Tierwelt zu denken, zu sprechen und zu handeln. Wie und warum sie das taten, ist ebenso unbekannt, wie ihr apokalyptisches Schicksal – die Menschheit ist aus heiterem Himmel verschwunden, die Welt wird nur noch von Fabelwesen bewohnt. Die Tiere haben die Erde geerbt.

Das scheint die Vögel, Schweine, Pferde, Hunde und die anderen Viecher allerdings nicht zu beunruhigen. Warum auch – sie stehen mit der Natur im Einklang. Selbst das Wetter haben sie unter Kontrolle: Der Orb of Storms sorgt für sichere Sturmkontrolle, von der jedes Seewetteramt nur träumen kann. Leider schützt die magische Kugel zwar vor Windhosen, nicht aber vor Langfingern – eines Tages wird der Orb vor den Augen der Wächterin Elara aus dem Tempel gestohlen. Das Ereignis überschattet den berühmten Jahrmarkt, der zur Zeit tierische Besucher anlockt, unter anderem auch Fuchs Rif und seine rotbefellte Freundin. Rif ist schlau wie ein Fuchs und muß sich erst im Finale eines Rätselknacker-Wettbewerbs auf dem Jahrmarkt geschlagen geben. Doch ein Rätsel kann selbst Rif nicht lösen: Wer hat den Orb gestohlen? Die Elche beschuldigen die Schweine, weil die sich andauernd im Dreck suhlen und Regen und Sturm lieben. Andere beschuldigen die Kaufleute, da der Orb sehr wertvoll ist. Doch schließlich einigen sich die Tiere auf einen Verdächtigen. Füchse sind für ihre räuberische Veranlagung berühmt und können keiner Versuchung widerstehen. Und zufällig trieb sich ein Fuchs in der Nähe herum: Rif. Um seine Unschuld zu Beweisen, geben die Tiere Rif bis zum Neumond Zeit, den Orb of Storms zu finden und wiederzubringen. Um der Forderung Nachdruck zu verleihen, wird Rif bei seiner Suche vom wilden Wildschweinkrieger Okk und den königstreuen Elchsoldaten Eeah begleitet. Diese beiden Aufpasser erweisen sich bald als gute Kumpels und sind uns eine große Hilfe bei der Suche nach dem Orb. Außerdem nehmen die Wildschweine Rifs Freundin gefangen – nur wenn Rif den Orb wiederbeschafft, wird der schönen Füchsin kein Fellhaar gekrümmt.

Grund genug für den Spieler, Rif unter die Arme zu greifen: Mit der Maus dirigiert Ihr den Fuchs durch eine in alle Richtungen scrollende isometrische 3D-Landschaft und dürft ihm über acht Kommando-Icons am unteren Bildschirmrand Befehle erteilen. Mit passender Klickunterstützung kann Freund Rif unter anderem Türen öffnen und schließen, Gegenstände aufnehmen und untersuchen oder sie möglichst sinnvoll mit anderen Inventory-Schätzen kombinieren. Passenderweise ist das Inventory gleich pflege-



Rif entdeckt moderne Maschinen – was ist mit den Erbauern passiert?



Das Fips-Asmussen-Syndrom: Keine Pointe sitzt, kein Witz gelingt

Gut

Mir ist Fuchs Rif ans Herz gewachsen: Das fantasievolle Fabelszenario sucht seinesgleichen. Zusammen mit der farbenfrohen Grafik und der soliden Präsentation, verspricht die Suche nach dem Orb viel Spielspaß. Leider sind einige Passagen zeitraubend und nicht spaßig: Die isometrisch dargestellten Wanderungen von Rif über den Jahrmarkt oder durch das Dorf haben noch einen gewissen Charme, aber spätere Labyrinthrennereien sind so unterhaltsam wie eine Schlammbad-Audienz beim Wildschweinkönig – in der Burg oder im Tunnelsystem werden nur passionierte Pfadfinder glücklich, die noch Karopapier aus seligen Bard's Tale-Zeiten besitzen. Man fühlt sich an alte Action-Adventures von Ultimate erinnert und fragt sich, warum New World Computing nicht auf diese Intermezzi verzichten konnte. Versteht mich nicht falsch: Das ist bedauerlich, aber kein Grund, Erben der Erde vom Einkaufszettel zu streichen. Wer ein originelles Adventure mit viel Atmosphäre sucht, darf sich mit Rif anfreunden. Auch wenn das Kontrollsystem von LucasArts plagiert wurde. – Klauen liegt eben in der Natur der Füchse.



Ansichtssache: Rifs Gewaltmärsche scrollen in isometrischer 3-D-Grafik in alle Richtungen ...

... Räume werden in konventioneller Adventure-Seitenansicht dargestellt

leicht neben den Aktions-Icons untergebracht und wird bei Überfüllung natürlich gescrollt. Besucht Rif einen interessanten Schauplatz, wird in die übliche Adventure-Seitenansicht umgeschaltet. Hier können sich die Figuren relativ frei auf dem Bildschirm bewegen. Zusätzlich zu diesen Standards werden reichlich Zwischensequenzen geboten. Nicht nur die Icons erinnern an LucasArts-Adventures, auch die Gespräche verlaufen nach dem bekannten Muster: Rif kann aus einigen vorgegebenen Sätzen den passenden auswählen und somit Gesprächspartner befragen, beschuldigen oder sich verabschieden.

Natürlich kommt das Abenteuer komplett in einer deutschen Übersetzung, damit auch nicht englischsprachige Füchse an der Befreiung der Welt mitarbeiten können. Außerdem ist eine CD-ROM Version in der Vorbereitung .

Nachdem Rif sich mit einigen Tieren im Dorf unterhalten hat, wandert er mit seiner Zweimanntruppe im Umland umher. Zu diesem Zweck schaltet *Erben der Erde* auf eine skalierte Übersichtskarte um, auf der Ihr Euren nächsten Zielort anklicken könnt. Die ganze Truppe wandert dann automatisch durch das tierische Fantasyland und wird hoffentlich sicher ankommen.

Sein erster Besuch gilt dem Tatort – im Tempel hofft Rif auf Spuren des Verbrechens zu stoßen, doch er trifft auf die mißtrauische Wächterin Elara vom Stamm der Katzen. Später trifft Rif den Hundeastronom Tycho Northpaw, sucht die Schwester von Elara, hat eine (unerfreuliche) Audienz beim König der Hunde und findet sogar Überreste der verschollenen Menschheit – seltsame Maschinen und ein unterirdisches Tunnelsystem. Ob Rif auch dieses große Geheimnis lüften kann, bleibt dahingestellt. Zumindest sollte er schleunigst den Orb of Storms wiederfinden, damit er das Fell seiner Freundin wieder kraulen darf. *js*

Holzspielzeug: Der Biber fordert Rif mit einem vertrackten Puzzle

Adel verpflichtet

Von der französischen Revolution hat die Tierwelt noch nichts gehört. Zumindest gibt es keine Ambitionen, die Jakobinermütze aufzusetzen – jede Tierart hat einen gekrönten Leithammel.



Der **König der Elche** regiert den Wald und genießt höchsten Respekt. Aber er bleibt hart: Keine Gnade für Rif, die Sturmkugel muß wiedergefunden werden.



Der **Hundekönig** ist schrecklich gelangweilt und nimmt Rif und seine Bande nur so zum Spaß gefangen – von da an wird das Adventure für Rif zum Alleingang.



Der **König der Wildschweine** planscht den ganzen Tag im Schlamm und hält Rifs Freundin gefangen. Nur wenn Rif den Orb wiederbringt, wird ihr nichts geschehen.



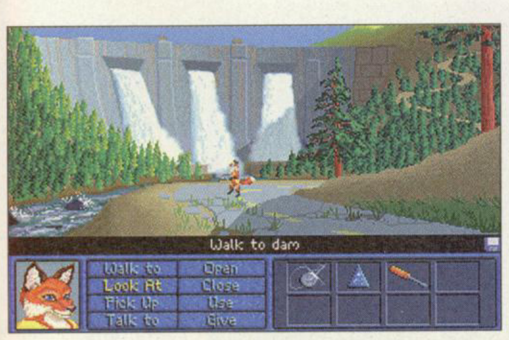
Die **Katzenkönigin** bewachte den gestohlenen Orb und ist verständlicherweise sehr mißtrauisch. Im Laufe des Spiels ist Rif allerdings auf ihre Hilfe angewiesen.

Talin ...

...alias David Joiner ist der Kopf der "Gilde der Träumer", die für die Programmierung von *Erben der Erde* verantwortlich sind. Kennern ist Talin kein Unbekannter – Furore erlang er vor vielen Jahren mit einem Amiga-Spiel: Das Action-Adventure *The Fairy Tale Adventure* (erschien bei Aegis) erschuf Talin vom Source-Code bis zur Grafik fast im Alleingang. *Erben der Erde* ist nach *Fairy Tale* das weitere Großprojekt von Talin.







Katzen infiltrieren die Festung des Hundekönigs



Bienchen brennt: Rif räuchert einen Bienenstock

Radarfalle

Aegis: Guardian of the Fleet



Feuer frei: Im Nahkampf kommt die Bordkanone des Zerstörers zum Zuge



Die Zentrale der Macht: die Brücke Eures Zerstörers

Die moderne Seekriegsführung hat sich in den letzten Jahrzehnten, vor allem durch die Einführung immer neuerer und technisch ausgefeilterer Waffensysteme gewaltig verändert. Anfang diesen Jahrhunderts galten dicke Schlachtschiffe mit möglichst vielen, großkalibrigen Kanonen als die ultimative Waffe. Noch im ersten Weltkrieg feuerten Kriegsschiffe erst dann, wenn der Gegner in Sichtweite war. Ausguckposten, die mit Ferngläsern ausgestattet den Horizont nach verräterischen Rauchfahnen absuchten, waren die einzigen Frühwarnmelder. Im Verlauf der nächsten Jahrzehnte änderte sich dies radikal: Elektronische Überwachungssysteme wie Radar und Sonar sowie Aufklärungsflieger machten gigantische Schlachtschiffsriesen überflüssig. Kleinere Zerstörer und flinke Kreuzer, vollgestopft mit Elektronik, bestimmen deshalb das Bild heutiger Flotten. Kein Wunder: Denn heutigen Zerstörern werden die unterschiedlichsten Aufgaben zuteil. Sie werden gegen Bedrohungen aus der Luft genauso eingesetzt wie im Kampf gegen feindliche U-Boote und Attacken landgestützter Raketenstützpunkte. In der neuen Schiffssimulation von Software Sorcery, *Aegis: Guardian of the Fleet*, übernehmt Ihr nun das Kommando über einen modernen Zerstörer. Genauer gesagt steht Ihr am Steuer eines amerikanischen Zerstörers der Ticonderoga-Klasse. *Aegis: Guardian of the Fleet* kommt zwar auf CD-ROM, läuft aber erst nach einer Installation, bei der einige Files auf Festplatte kopiert werden – immerhin rund 20 MByte. Beim Spielen habt Ihr dann die Wahl zwischen einer VGA-Variante (320 mal 200 Punkte) des Spiels oder dem SVGA-Modus (640 mal 480 Punkte). Zusätzlich lassen sich in einem Optionsbildschirm verschiedene Parameter verändern, die sich bei langsameren PC-Systemen auf die Geschwindigkeit auswirken. Da läßt sich die CD-Musik abschalten und kleine Videoclips, die während des Spiels gezeigt werden, können deaktiviert werden. Sind alle Optionen zu Eurer Zufriedenheit eingestellt, geht es los.

Neben 18 Trainingsmissionen, in denen Ihr Euch an die Bedienung der Schiffssysteme gewöhnen könnt, warten über 100 Einsätze in sieben unterschiedlichen Szenarios auf Euch. Bevor Ihr Euch jedoch in den eigentlichen Kampf wagt, kann der Schwierigkeitsgrad entsprechend variiert werden. Drei Spielstufen sind möglich: Im leichtesten Modus wird nach jeder Mission automatisch das Munitionsdepot aufgefüllt, alle Gegner sind immer und überall zu sehen, für jede anfliegende feindliche Waffe (z.B. ein Rakete) bekommt Ihr ausführliche Informationen, und feindliche Einheiten kön-



Schlag nach bei Aegis: Die Datenbank enthält umfangreiche Daten über Waffensysteme

Super

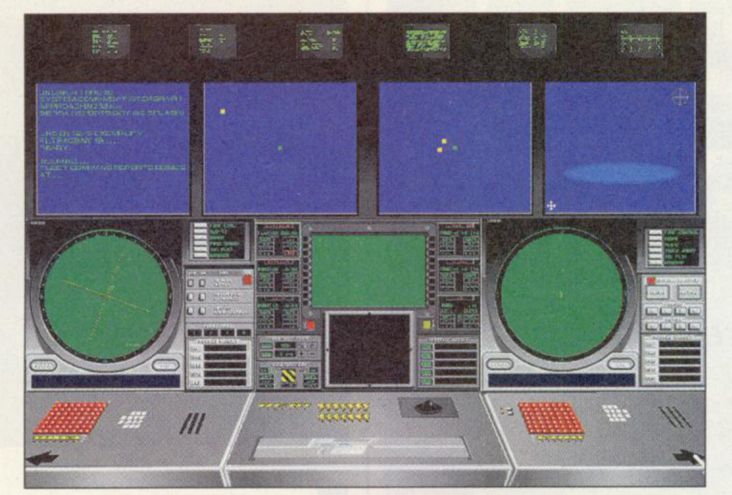
Spiele wie Aegis: *Defender of the Fleet muß man wirklich mögen: Trotz SVGA-Grafik, kernigen digitalisierten Soundeffekten und (englischer) Sprachausgabe ist das Programm sturztrocken – aber für See-Strategen eine wahre Wonne. Elektronische Kriegsführung beschränkt sich nun mal auf kleine Kartensymbole, automatisierte Computerkanonen und lange Radarsitzungen: Leichtmatrose Weitz, der während seiner Bundeswehrzeit auf einem Ostseekreuzer als Orter Dienst schob, kam auch ohne Anleitung sofort mit High-Tech-Equipment zurecht. Aber obwohl Aegis auf den ersten Blick den unterkühlten Charme einer Edelstahlküche entwickelt, sorgen die reichhaltigen Aufgaben und die historischen Szenarien für Abwechslung – Heimkapitäne werden noch in ein paar Monaten mit ihrem Zerstörer in See stechen. Für Hochspannung ist allemal gesorgt: Wenn in Echtzeit ein halbes Dutzend Cruise Missiles, acht Flugzeuge, ein U-Boot und vier Kreuzer auf das eigene Schiff zubrettern, kommt selbst die phlegmatischste Landratte ins Schwitzen. Den Flair des Vorgängers Jütland erreicht Aegis trotz technischer Überlegenheit allerdings nicht ganz.*



Die Seeschlacht in der Übersicht: Die Karte ist zoom- und drehbar

nen gegen von Euch abgefeuerte Waffen nichts unternehmen. Im realistischsten und schwersten Modus ist dies entsprechend anders: Nur wenn Ihr die Schiffssensoren benutzt, findet Ihr feindliche Einheiten, nach den einzelnen Missionen gibt's keinen Munitionsnachschub, gegnerische Einheiten wenden Maßnahmen an, um Eure Raketen in die Irre zu führen.

Die einzelnen *Aegis*-Szenarien sind historischen Ereignissen nachempfunden. Zur Auswahl stehen beispielsweise Missionen während des Falklandkrieges von 1982 oder Einsätze im Rahmen von Desert Storm (1991) sowie Aufträge vor der Küste des ehemaligen Jugoslawiens. In den Szenarien bauen die Missionen aufeinander auf. Ein Beispiel: Ein Auftrag lautet, ein feindliches U-Boot auszuschalten. Gelingt Euch dies nicht, taucht das U-Boot in einer der darauffolgenden Missionen wieder auf. Aber nicht immer müssen die Aufträge von vorneherein kriegerischer Natur sein: Es gibt Einsätze, in denen Ihr nur vor einen bestimmten Küstenabschnitt patroullieren und Schiffsaktivitäten festhalten müßt. Oder es gilt, Transporter sicher in einen Hafen zu geleiten. Aber egal welche Mission, welches Szenario und welchen Schwierigkeitsgrad Ihr gewählt habt: Gesteuert wird der Zerstörer immer gleich. Als Schaltzentrale dient die Brücke. Von hier aus kommt Ihr per Mausklick in die verschiedenen Abteilungen des Schiffes: Beispielsweise in den Radarraum, den Waffenkontrollraum oder die Kartenkabine. Zusätzlich kann auch von fast jeder einzelnen Station in jede andere direkt umgeschaltet werden – ohne den Umweg über die Brücke. Dies ist besonders hilfreich, wenn es darum geht, einen Radarkontakt zu identifizieren: Ihr klickt auf das Kontaktsymbol und ruft dann die eingebaute Schiffsdatenbank auf. Sind Informationen vorhanden, bekommt Ihr eine Rißzeichnung – z.B. ein Schiff nebst Namen, Typenbezeichnung und Infos über eventuell vorhandene Waffensysteme. Neben der eigentlichen Datenbank befindet sich noch ein Hilfesystem und eine Enzyklopädie mit auf der CD. Das Nachschlagewerk enthält das komplette Handbuch des Spiels sowie geschichtliche Informationen und zusätzliches Fotomaterial zu den einzelnen Szenarien.



Computerschiff: Die Aegis ist mit Computersystemen vollgestopft

Zurück zum Spiel: Da die Aufträge in Echtzeit ablaufen, ist Koordination gefragt. Ihr müßt die Umgebung, sowohl auf-, über- und unter Wasser ständig elektronisch überwachen. Bei einem Angriff sind die entsprechenden Maßnahmen zu ergreifen – wahlweise durch sogenannte "Countermeasures" oder durch das Abfeuern der richtigen Waffensysteme. Herzstück Eurer Verteidigungsanlagen ist der Waffenkontrollraum. Hier weist Ihr jedem der acht Waffensysteme ein Ziel zu und feuert bei Bedarf. Je nach Ziel kommt ein anderer Waffentyp zum Zuge. Feindliche Radarstationen oder gegnerische Schiffe können schon auf rund 100 Kilometer Entfernung mit "Harpoon"-Raketen angegriffen werden, Flugzeuge attackiert Ihr mit Kurzstreckenraketen, U-Boote mit Wasserbomben. Im Nahkampf sind Torpedos und die Bordkanone eine willkommene Alternative. Habt Ihr im Optionsmenü die Videoclips aktiviert, wird jedes Mal, wenn Ihr eine Waffe abfeuert, ein passender Minifilm gezeigt. Auf Wunsch übernimmt auch der Computer automatisch die Aufgabe, die Waffen abzufeuern. Die Automatik ist besonders sinnvoll bei den Nahkampfwaffen. Der eigene Zerstörer hat unter anderem auch kleine, radargesteuerte Gatling-Kanonen an Bord, die gegen tieffliegende feindliche Raketen eingesetzt werden. Für die extrem kurzen Reaktionszeiten ist der Computer besonders gut geeignet.

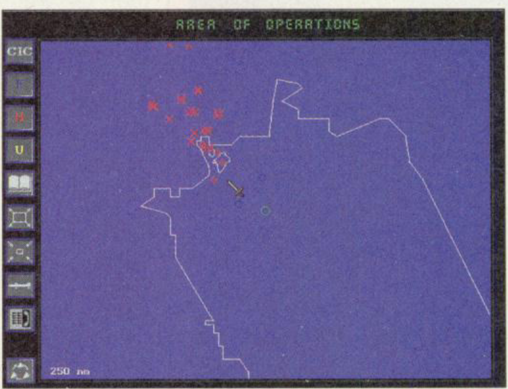
mh



Die Videoclips können auf Wunsch abgeschaltet werden



Elektronik pur: Alle Gegenmaßnahmen können auf Automatik geschaltet werden



Noch mal eine Übersichtskarte: diesmal mit taktischen Symbolen für die Einheiten



MS-DOS

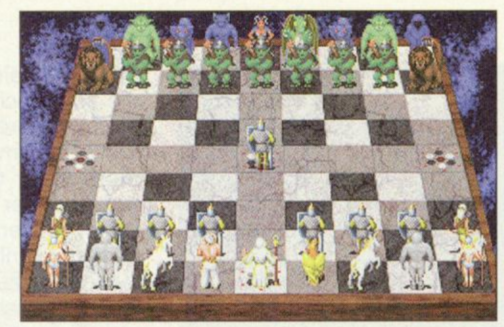
Hersteller: Software Sorcery
Testmuster: Galaxy
Besonderheiten: MSCDEX ab Version 2.21
Zirka-Preis: 150 DM

Grafik: VGA, Super VGA
Sound: Soundblaster

Festplatte: 20 MByte
Prozessor: 386/25 Mhz
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Maus

Grafik: 57 %
Sound: 69 %

80 %

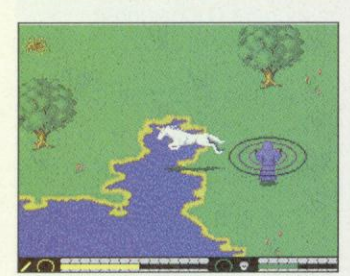


Schöne Grüße von Kasparow: Schach goes Fantasy

Zeitreise

Archon Ultra

Manchmal frage ich mich, wie alt unsere "Spieleopas" wirklich sind, wenn sie in der *Power Play Nr.4* behaupten, daß sie die C64-Version von *Archon* schon spielten, "als die Youngsters unserer Redaktion noch die Grundschulbank" drückten. Um einmal etwas klarzustellen: Mit Ausnahme von Knut (der nicht nur in dieser Hinsicht wieder einmal aus der Rolle fällt)



Anspielung auf hohe Literatur: ein fliehendes Pferd

machten fast alle von uns in dieser Zeit ihr Abitur. Auch wenn langes Spielen schlaucht, ist das noch lange kein Grund, sich so alt zu machen, wie man sich fühlt!

Aber Rentenbezieher Michael (nicht schlagen, Chef!) hat schon recht, wenn er sagt, daß die Spielidee von *Archon Ultra* auch nach zehn Jahren nicht ausgelaugt ist. Die Mischung von schachähnlicher Strategie und Action ist äußerst wirksam. Als einer der faulsten Spieler auf Gottes grauer Erde finde ich es schon gut, wenn man im Cyborg-Modus der ganzen Balgerei in aller Gelassenheit zuschauen kann. Denn wenn man das Schwert wirklich einmal in die Hand nehmen sollte, zieht man, zumindest als ungeübter Recke, sogar gegen den kleinsten Goblin am Anfang den Kürzeren.

Die CD-ROM-Version, die ich spielte, unterschied sich überhaupt nicht von der Diskettenversion – mit der Ausnahme, daß hier auf einmal deutsche Texte auf dem Bildschirm erschienen. Ansonsten sind Grafik, Akustik und Anforderung absolut identisch, deswegen gibt es auch dieselbe Wertung. Gespielt wird direkt von der CD, was einem das mühselige Installieren erspart.

Ansonsten kann man nur allen Gerontokraten viel Spaß beim Hauen und Stechen wünschen. *ps*

MS-DOS

Hersteller: SSI
Testmuster: Softgold
Besonderheiten: deutscher Text
Zirka-Preis: 129 DM

Grafik: VGA
Sound: Adlib/Soundblaster
Festplatte: –
Prozessor: 386SX
RAM-Bedarf: 2 MByte
Steuerung: Maus, Tastatur Joystick

Grafik: 48 %
Sound: 30 %

61 %

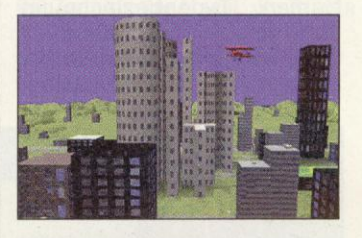
Raffe, schaffe, Häusle baue

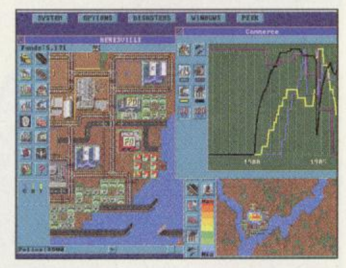
SimCity Enhanced



Von Augenwischern und Trugbildern: Ach, wenn der Vorspann doch hielte, was er verspricht!

Eigentlich hat man gehofft, daß Interplay wirklich ein paar Neuigkeiten in den Maxis-Klassiker einbaut. Zum Beispiel hätte man von der simplen Vogelperspektive weggehen und eine dreidimensionale Gestaltung wagen können, ähnlich wie bei *SimCity 2000*. Aber wahrscheinlich hätte man dann auch gemerkt, daß die vorliegende Version gar nicht so 'enhanced' ist wie angeprie-





Doch leider ist die Realität viel karger

sen. Die Maus hakelt sich über das Spielfeld und ständig haut man deswegen irgendwelche Straßen, Stromleitungen und Schienen dahin, wo sie nun wirklich nichts zu suchen haben. Dazwischen hört man die Kommentare verschiedener Abteilungsleiter (so für Straßenbau, Energieversorgung, Handel etc.), die zuweilen ja ganz witzig sind – vor allen Dingen, wenn sie so klingen, als kämen sie aus Jamaika wie unser Freund vom Tiefbau. Auch die Videosequenzen haben zum Teil einen niedlichen Humor. Schmollt der Polizeichef nämlich, weil er zu wenige Stationen hat, dann wechselt er die Seiten, schmeißt sich in Lederklamotten und schwingt à la Arnie die Pump Gun. Ist wiederum der Feuerwehrchef sauer darüber, daß er kein Häuschen hat, dann kocht er, und zwar Chili. Ihn dabei zu stören, wäre verheerend.

Aber ansonsten erschöpft sich alles Brimborium relativ schnell. Vor allem die Geräusche gehen einem mit der Zeit etwas auf den Nerv.

SimCity Enhanced hat eine nette Grafik, einen netten Sound und nette Videosequenzen, das war's. Aber wen lockt das schon hinter dem Ofen hervor, wenn er mit *SimCity 2000* eine wirklich verbesserte Version haben kann. Da rettet auch die nette *Star Trek*-Demoversion auf der CD nichts mehr. *ps*



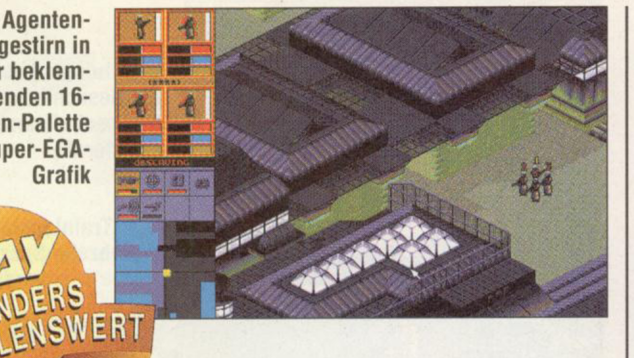
MS-DOS

Hersteller: Interplay
Testmuster: Galaxy
Besonderheiten: Sprachausgabe, Videosequenzen
Zirka-Preis: 120 DM

Grafik: Super VGA
Sound: Adlib/Soundblaster
Festplatte: 3 MByte
Prozessor: 386SX
RAM-Bedarf: 2 MByte
Steuerung: Maus, Tastatur

Grafik: 61 %
Sound: 78 %

67 %



Euer Agenten-Viergestirn in der beklemmenden 16-Farben-Palette der Super-EGA-Grafik

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Cyber-Mafia

Syndicate Plus

In naher Zukunft werden Kriege nicht mehr konventionell, sondern im Untergrund ausgefochten. Skrupellose Konzerne, die sich aus machthungrigen Großfirmen und den ehemaligen Mafia-Kernen zusammensetzen, sitzen mittlerweile am Drücker. Ihr übernehmt die Rolle eines aufstrebenden, jungen Firmenbosses, der an die Spitze will. Eure Agenten sind durch einen in sie eingepflanzten Chip zu absolutem Gehorsam unterworfen, operativ eingesetzte bionische Teile machen sie zu unerbittlichen Kampfmaschinen ohne jegliche Moral.

In Speziallabors erforscht Ihr immer vernichtendere Waffen, um die gerüsteten Cyborgs auf Eure Widersacher loszulassen. Sobald Ihr ein Land Euer eigen



Was kostet die Welt: Der Erdball in den Klauen Eures Syndikates

nennt, verschafft Ihr Euch durch harte Steuereintreibung das nötige Kleingeld, um Eure grausamen Pläne zur Weltherrschaft voranzutreiben.

Ihr persönlich steuert vier Eurer besten Agenten durch feindliches Gebiet. Per Kontrolleisten am linken Bildschirmrand beeinflußt Ihr das Kampfverhalten Eurer willenlosen Söldner: Die richtige Dosis Intelligenz, Aufmerksamkeit und Adrenalin kann für den positiven Ausgang der wilden Schlachten mit Konkurrenz-Syndikaten nicht unerheblich sein. Doch auch Taktik, Geschick und Schnelligkeit sind zur Erledigung der beinharten Missionen nötig. Die CD vereint das Urprogramm mit der Szenario-Disk "American Revolt", die im Gegen-satz zum recht zügig durchspielbaren Stammspiel in puncto Schwierigkeit gewaltig einen draufsetzt.

Auch ein Jahr nach der Erstveröffentlichung bleibt *Syndicate* eine beklemmend atmosphärische Action-Strategie-Kombination mit intelligentem Szenario, in dem Menschen wie in einer eigenen, kleinen Welt mit Autos und Zügen in durchdachten Infrastrukturen ihren Interessen nachgehen. Leider ist die CD mit den Disketten-Versionen wider Erwarten absolut identisch.

Das Spiel läuft fast komplett von der Scheibe. *fh*



MS-DOS

Hersteller: Bullfrog
Testmuster: Electronic Arts
Besonderheiten: Super EGA Grafik, Spezielle Modemlevel
Zirka-Preis: 120 DM

Grafik: VGA
Sound: Adlib, Soundblaster
Festplatte: Unter 1 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Tastatur; Maus

Grafik: 76 %
Sound: 63 %

90 %

Ausgekullert

Jack Nicklaus

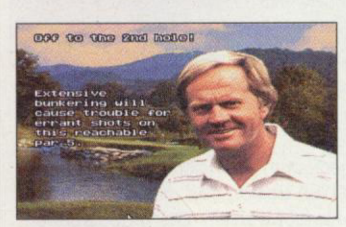
Signature Edition



Die Grafik baut sich auch auf langsameren Rechnern ordentlich schnell auf

Das Neueste aus der Rubrik "Fast Überflüssig und trotzdem gut": Accolade, rührend bemüht, alten Spielekamellen auf CD-Rom neues Leben einzuhauchen, hat Golf-Oldie Jack Nicklaus reaktiviert und schickt den kernigen Blond-Kämpen wieder ins Rennen. Eine nicht ganz unverdiente Ehre: Obwohl immer im übergroßen Schatten von Access *Links 386 Pro*,





Tips vom Profi: Jack verdient sich Lizenzgebühren

konnte zumindest die "Signature Edition" mit komfortablem Platz-Editor und halbwegs schneller VGA-Grafik überzeugen. Besonders der Editor konnte den ambitionierten Golfarchitekten überzeugen. Nur ist diese Version auch schon wieder zwei Jahre alt und hätte auf heutigen PCs nichts mehr zu suchen, würde Accolade nicht durch geschickte Preispolitik für neuen Kaufanreiz sorgen.

Zum Kampfpreis von knapp 50 Mark erhält der Nachwuchsgolfer nicht nur das Urspiel samt Editor, sondern kauft gleich noch 14 Zusatzkurse dazu. – In der Urversion gab's nur zwei 18-Loch-Plätze. Auf CD-Rom typische Verbesserungen, wie 3D-Studio Vorspann und Kaufhausmusik können und müssen wir bei so einem Preis locker verzichten. Genauso gerne hätten wir aber auch auf den fummeligen Kopierschutz mittels antiquiertem Code-Rad verzichtet. Die Angst vor bösen Raubkopierern ist bei so einem Programm wohl etwas übertrieben. Da man *Jack Nicklaus Signature Edition* komplett von der CD spielen kann, selbstentworfene Kurse natürlich ausgenommen, ist das Programm eine billige Alternative für Computergolfer, die auf Realitätsnähe keinen allzu großen Wert legen. *vw*



MS-DOS

Hersteller: Accolade
Testmuster: Accolade
Besonderheiten: Kurseditor
Zirka-Preis: 50 DM

Grafik: VGA
Sound: Adlib, Roland, Soundblaster
Festplatte: –
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 560 KByte
Steuerung: Maus

Grafik: 60 %
Sound: 58 %

66 %

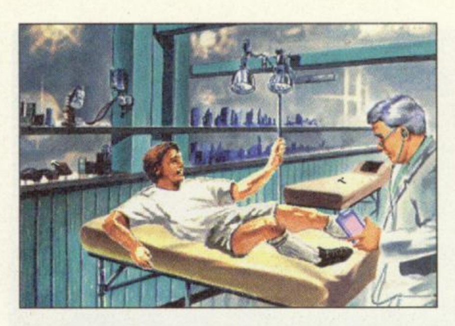
Sim Berti

Anstoß World Cup Edition

Haben wir uns noch vor Monaten durch die *Anstoß*-Welt der Bundesliga gedribbelt, dreht dieser Tage die Weltmeisterschafts-Ausgabe ihre ersten Runden in heimischen CD-ROMs. Neben dem mittlerweile schon obligatorischen Render-Vor- und Abspann wurde das Spiel jedoch gründlich überarbeitet und erinnert nur noch entfernt an das Bundesliga-Original. Zu Beginn wählt Ihr zwischen dem WM-Editor, dem Zwei-Jahres-Spiel und dem direkten WM-Modus. Das Original-*Anstoß* ist übrigens auch mit von der Partie. Im Editor dürft Ihr sämtliche Mannschaften und deren Kicker nach eigenem Belieben verändern und die vorgegebenen fiktiven Teams zu den Originalen machen, für die Ascons Budget leider nicht mehr ausreichte. Im Zwei-Jahres-Modus spielt Ihr nicht nur die Weltmeisterschaft an sich, sondern auch sämtliche Qualifikationsspiele, im WM-Modus habt Ihr Euch bereits qualifiziert und beginnt Eure Leder-Odyssee direkt nach der Ankunft im Gastgeberland. Dieses läßt sich übrigens genauso aussuchen, wie die eigene Mannschaft.

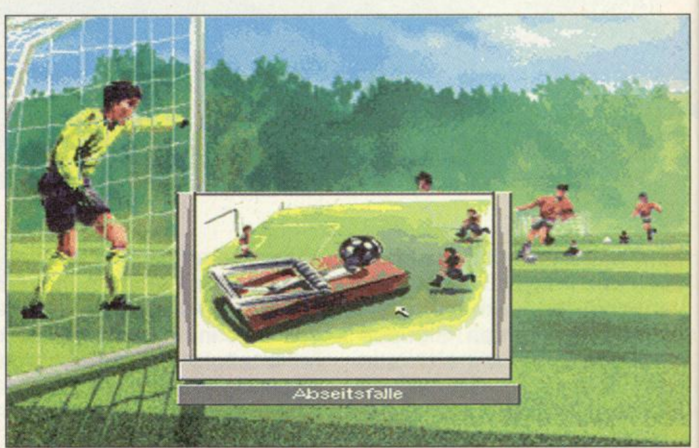
In der *Anstoß World Cup Edition* wurde im Gegensatz zum Original auf einen Manager ganz verzichtet, Geldsorgen und -freuden fallen also weg, dafür wird vom Spieler ein nicht geringes Planungstalent verlangt. Die Hauptrolle spielt hier der Terminplaner. Während der Qualifikationszeit werden die einzelnen Monate mit Testspieler und Trainingslehrgängen durchgeplant. Natürlich sollten es dieser nicht zu viele sein, da einige Bundesliga-Vereine leicht zu verärgern sind. Habt Ihr Euch jedoch qualifiziert, geht's ins Gastgeberland. Hier wird während der Vorbereitungswochen jeder Tag in drei Etappen durchgeplant. Dabei stehen Euch nicht nur die siebzehn verschiedenen Trainingsarten zur Verfügung. Ihr dürft Eurer Mannschaft zum Beispiel freie Tage spendieren, einen Familientag einlegen, Pressekonferenzen ansetzen oder Mannschaftskonferenzen abhalten. Die Trainingseinheiten, die wahlweise auch animiert dargestellt werden, fordern Eure Mannen natürlich gewaltig, wobei einige Spieler Formpunkte erhalten und anderen, zum Beispiel nach Unfällen, Punkte abgezogen werden können. Steht die Weltmeisterschaft ins Haus, wird ab sofort jeder Tag stündlich verplant, inklusive Aufstehen, Essen, Training und taktischen Besprechungen.

Bei Spielansetzungen stellt Ihr Euch das Wunschteam zusammen, wobei jeder Spieler seine bevorzugte Position einnehmen will, und legt die taktischen Richtlinien wie im Original-*Anstoß* fest. Während des Spiels seht Ihr bei Bedarf die schönsten Spielzüge animiert. Einige Szenen werden gar von Marcel Reif digitalisiert kommentiert. Natürlich darf während des Spiels jederzeit ausgewechselt oder die Taktik verändert werden. *kn*



Weh tun muß es: Ein Besuch beim Mannschaftsarzt hebt die Moral

Trainingstag: Bis zu siebzehn Spezialitäten werden geübt





Standartsituationen wie Eckbälle werden bei Bedarf animiert

Super

Da atmet die deutsche Nation aber sichtlich auf, denn mit der Anstoß World Cup Edition darf die eigene Weltmeisterschaft live erlebt werden. Der grundlegend andere Spielablauf beschert dabei auch Anstoß-Veteranen genug Abwechslung, die einen Kauf rechtfertigen. Die Idee mit der zentralen Terminplanung als spielentscheidender Faktor ist einzigartig, wenn auch zeitweise etwas nervig. So wird's besonders während der WM etwas langweilig, wenn zwischen zwei Spielen mehr als fünf Tage liegen und wir diese trotzdem stündlich durchplanen müssen. Zudem ist die Pixel-WM zu schnell (bereits nach wenigen Stunden) durchgespielt. Die netten Features machen diese Mankos jedoch wieder wett. Ob Mannschaftsarzt, Pressekonferenz oder persönliche Gespräche – ein echter Trainer hat immer zu tun. Die siebzehn Trainingsarten bieten dabei genug Freiraum, sich die optimale Mannschaft zusammenzubasteln, und die kleinen Probleme machen das Spiel noch glaubwürdiger. Da passiert es schon mal, daß unsere Mannen nach einer durchzechten Nacht das Frühstück verschlafen und am nächsten Morgen mit leerem Magen trainieren, was natürlich Formpunkte kostet. Auch in Sachen Präsentation schläft die World Cup Edition nicht. Grafisch ähnlich anspruchsvoll wie das Original-Anstoß, bietet die CD-Variante vor allem tolle CD-Soundtracks. Auf die Kommentatorstimme von Herrn Reif hätte man jedoch verzichten können – die wenigen Sätze langweilen bereits nach dem zweiten Hören.



PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Crash Test Dummies

Lemmings 2

Vor über einem Jahr präsentierte Psygnosis mit *Lemmings 2 – The Tribes* den Nachfolger zum vielgerühmten Kultspiel um die Massenwanderung der Lebensmüden. Dave Jones und DMA Design spielten mit den Genen und erschufen 50 *Lemmings*-Spezialtalente. Der martialische Bazooka-Lemming sprengt Felsbrocken, der hawaiianische Surfer-Lemming gleitet über Wellen und Lemminge mit Düsenrucksack, Ikrarusflügeln oder auf einem fliegenden Teppich lassen den guten alten Fallschirm-Lemming des Vorgängers vor Neid zerplatzen. Die neuen Fähigkeiten sind auch bitter nötig, denn die furchtlosen Lemminge vermehren sich jetzt auch zwischen Pyramiden im Wüstensand, in Zirkuszelten und am sonnigen Strand – sogar im Weltraum machen sie den grünen Männchen Konkurrenz. Die kleinen Wuschelköpfe mit Hang zur Selbstzerstümmelung sind umgezogen, sie wieseln jetzt auf einer blitzblanken CD umher. *Lemmings 2 – The Tribes* ist mit der Diskettenversion vollkommen identisch. CD-Käufer bekommen lediglich den legendären und unkomplizierteren Vorgänger mitserviert. Allerdings würden *Lemmings* 1 und 2 zusammen nur wenige Megabyte auf der Festplatte belegen – die spart man jetzt, bekommt dafür MSCDEX-bedingte Hauptspeicherprobleme. Psygnosis hätte zumindest das Intro mit Sprachausgabe vertonen können – so haben die grünen Wuschelköpfe auf der CD keine Existenzberechtigung. Wer noch keine *Lemmings*-Version besitzt, sollte die Silberscheibe trotzdem zum Drehen bringen: Das Bundle garantiert langen Spielspaß. *js*

Lemmings 2 bietet verschiedene Szenarien



Wer will noch mal, wer hat noch nicht? Das Lemmings-Bundle auf dem Silbertablett



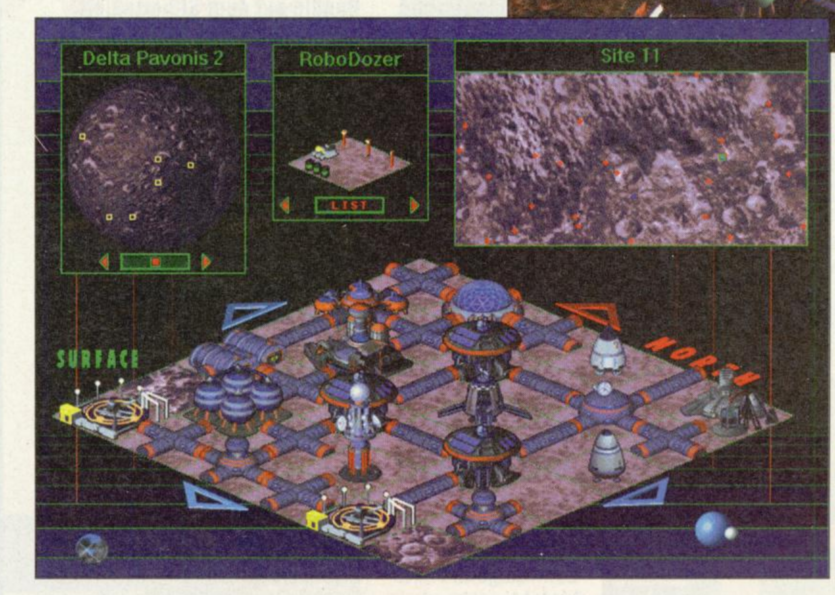
Inserentenverzeichnis

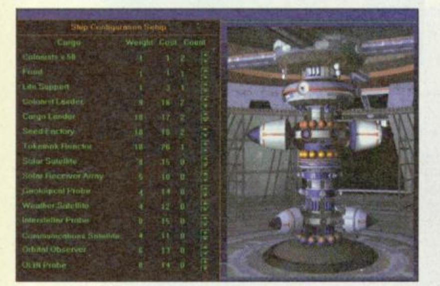
Lichtjahre entfernt

Outpost

Die Siedler: Unser Außenposten nimmt Formen an. Links und unten im Bild seht Ihr neue Baustellen.

Eigentlich hätte es ja ein Test werden sollen — doch die Beta-Version des seit Monaten heiß ersehnten Weltraum-Strategicals *Outpost* ließ mehr als nur den letzten Feinschliff missen. Um Euch keinen Bären aufzubinden und einem Spiel gerecht zu werden, in dem gewiß noch viel mehr steckt, als es unsere ersten Spieleindrücke vermitteln können, haben wir uns zu einem weiteren, diesmal eindringlicheren Preview entschlossen. Da wir terminlich recht knapp kalkulieren, um für Euch so aktuell wie möglich zu bleiben, ließ sich die Plazierung im Testteil nicht mehr rückgängig machen — wir bitten um Euer Nachsehen. Der endgültige Test mit Wertung wird Euch dann – so Gott will — in der nächsten POWER PLAY über die wahre Substanz der langangekündigten “Raumkolonie-Simulation” informieren.





Lebensmittel oder Satellit: Die begrenzte Ladekapazität stellt Euch vor schwerwiegende Entscheidungen

Nicht nur bei uns fiebert man der Veröffentlichung des Windows-Strategiespiels in Super-VGA entgegen: Für die altgediente Adventure-Schmiede Sierra soll *Outpost* der ganz große Wurf auf einem ungewohnten Terrain werden. Nicht nur genremäßig wagt man sich in eine neue Domäne, die bislang typischen “Simulanten” wie Maxis vorenthalten war. Auch die ausschließliche Lauffähigkeit unter Windows mutet eigenartig an. Vorerst ist nur eine Veröffentlichung auf CD-ROM geplant, was aufgrund der im Spiel enthaltenen Fülle an hochauflösenden Animationssequenzen und Grafiken wenig Wunder nimmt.

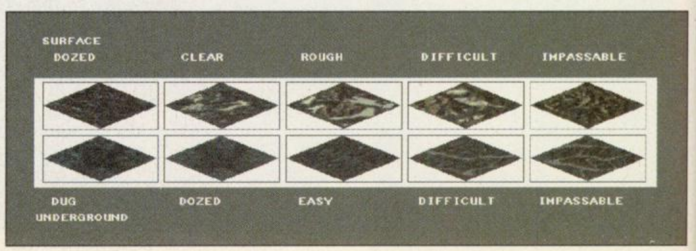
Storytechnisch gibt man sich zwar tragisch, doch wissenschaftlich fundiert: Bruce Balfour, ehemaliger NASA-Wissenschaftler stand Pate bei der Entwicklung der Geschichte, die mit der Evakuierung einiger hundert Menschen von der bedrohten Erde ihren Verlauf nimmt. Unserem blauen Planeten steht die Zerstörung durch einen gewaltigen Meteor bevor und Ihr sollt als Kommandant des geretteten Völkchens ein neues Zuhause im Weltall finden, um die menschliche Rasse wieder gedeihen zu lassen. Schon vor dem Abflug trefft Ihr die ersten überlebenswichtigen Entscheidungen. An Bord des Raumschiffs ist nur begrenzt Platz für eine ganze Liste an Gegenständen, die zunächst alle von ungeheurer Wichtigkeit zu sein scheinen. Nach der Qual der Wahl schickt Ihr vier Sonden zu Erkundungsflügen in von Euch erkorene Sonnensysteme. In der Jupiter-Umlaufbahn erreichen Euch die wissenschaftlichen Daten der Testsonden, nach denen Ihr das endgültige Reiseziel festlegt. Dort angekommen, werden die möglichen Landeplätze genauer unter die Lupe genommen und nach einer Auswertung der potentiellen Rohstoffvorkommen setzt Ihr Euren Lander auf das noch sehr unfreundlich wirkende Gelände. Von Euch delegierte Hilfsroboter übernehmen die ersten Aufgaben, noch bevor die im Orbit wartenden Kolonisten eintreffen. Minenroboter werden sogleich auf Bodenschatzsuche geschickt, Robobagger heben die ersten Schächte in den unwettersicheren Untergrund aus (bis zu vier unterirdische Stockwerke sind möglich), während Planierraupen das unwirtliche Terrain für die ersten Baustellen ebnen.

Eine auf Abruf jederzeit mit Euch kommunizierende “künstliche Intelligenz” gibt Euch nicht nur wichtige Ratschläge



Oben: Vor dem Setzen Eures Landungsschiffes wählt Ihr das idealste Terrain nach Mineralvorkommen (rote Punkte) aus.

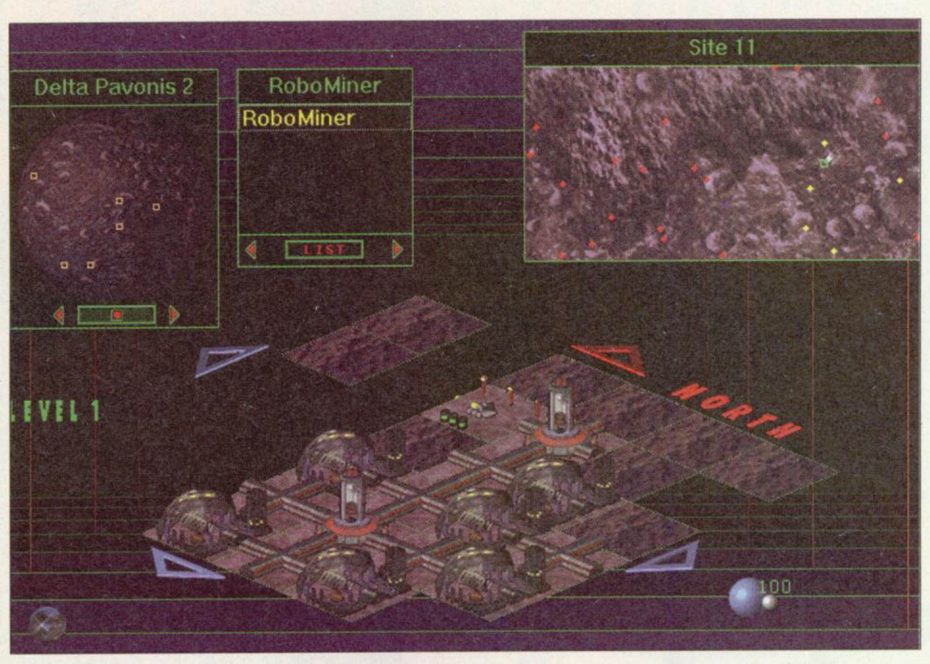




Rechts: Die Oberfläche der Planeten erfordert je nach Beschaffenheit unterschiedliche Planierzeiten, bevor Ihr mit dem Bau der Gebäude beginnen könnt.

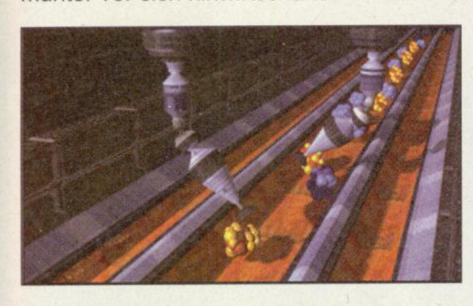
und Informationen für Euer Gedeihen. Man kann dem vertrauenerweckenden Computerhirn mit der anregenden Frauenstimme auch die "Grundzüge der kleinen Outpost-Betreuung" anvertrauen, wenn die Geschehnisse aufgrund einer unerwartenden Expansion überhand nehmen und das Planen und Erhalten Eurer "Städte" unübersichtlich zu werden droht. Doch Euren neuen "Management-Kollegen" muß anfangs auf die Finger geschaut werden: Nur wenn Eure Wissenschaftler sich ausgiebig mit dem Erforschen neuer künstlicher Intelligenzen abgegeben haben, arbeiten diese auch zuverlässig.

Nachdem Ihr es geschafft habt, die ersten Hürden zu nehmen, und Euer "Pöstchen" einigermaßen sicher vor sich hin vegetiert, werden die neuen Weltenbürger schnell anspruchsvoll: Sie verlangen nach Hospitalen, Polizeistationen, Universitäten, Rotlichtbezirken und sogar Warenhäuser, die mit zweifelhaften Luxusgütern (Furzkissen, Nippesfiguren und Laura Bow 2-Lösungsbüchern) Eure Siedler bei Laune halten sollen. Mucken Eure Leute erst mal auf, kann das verhängnisvolle Folgen für Euch haben: Sie könnten zur Rebellenkolonie überlaufen, die schon seit der Landung ganz in Eurer Nähe munter vor sich hinwirtschaftet.



Untergrundbewegung: Auch ein Level unter der Planetenoberfläche wird gebaut

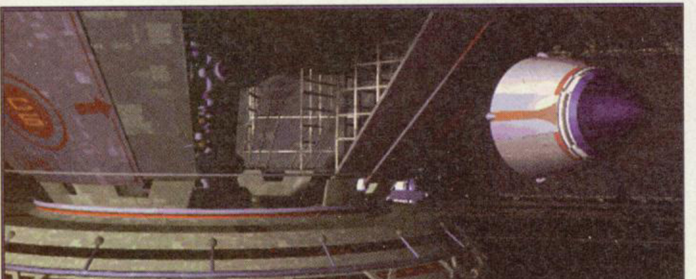
Später könnt Ihr Kampfroboter bauen, die vor den gröbsten Übergriffen der neidischen Rebellen schützen sollen. Doch die Nachbarschaft muß nicht immer feindlich verlaufen: Mit etwas diplomatischem Fingerspitzengefühl läßt sich ein mehr oder weniger reger Handel betreiben, der durch eine vernünftig geplante Infrastruktur (Monorail-Bahnen verbinden Rohstofflager mit den Handelszentren) floriert. Widrige Umwelteinflüße, Katastrophen, Kriege und Epidemien lassen das langfristige Spielziel in schier unerreichbare Ferne rücken: Schafft Ihr es, lange genug zu überleben und Eure Wissenschaftler gehörig auf Zack zu bringen, wird Euch der Bau einer eigenen Rakete ermöglichen, neue Planeten Eurem kleinen Imperium einzuverleiben.

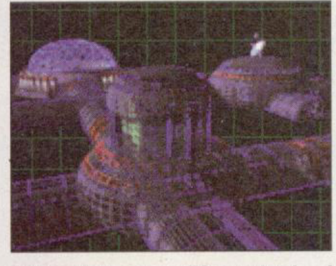


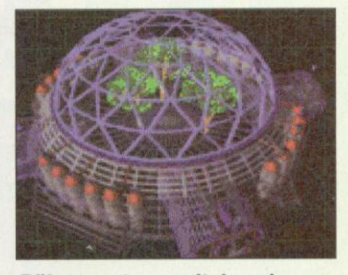




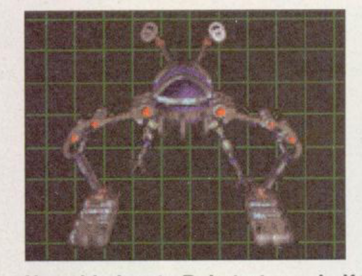
Oben: Manipulation im Genlabor
Unten: Die Monorail sichert Handelswege







Links: Gebäude müßen mittels eines Röhrensystems miteinander verbunden werden. Rechts: Der "Agridome" sichert Nahrungsreserven





Verschiedenste Robotertypen helfen beispielsweise bei der Stützpunktverteidigung (links) und im Labor (rechts)

Die beeindruckenden HiRes-Animationen, die einmal mehr mit dem heutzutage scheinbar unerläßlichen "3D-Studio" berechnet wurden, stellen nur einen kleinen Aspekt des Programmes dar. Die eigentliche Spieloberfläche mit dem isometrischen Plangitter in 3D erinnert verblüffend an das bisherige Referenzprogramm *Sim City 2000*, das von *Outpost* in Punkto Komplexität noch übertroffen werden soll. Nicht in Echtzeit, sondern rundenweise trefft Ihr Eure Entscheidungen, um dann auf Tastendruck mit den Auswirkungen konfrontiert zu werden. Zusatzdisketten mit weiteren Sonnensystemen und einem Planeteneditor werden das Hauptprogramm ergänzen und somit den Forscherdrang nimmersatter Kolonisten-Kommandanten stillen. Auf der Beta-CD haben wir obendrein Netzwerktreiber entdeckt. Was uns die Endversion letztlich bringen wird, steht noch immer in den Sternen. Warten wir's ab!

fh



Ausgepu(o)stet: Das Lebenslicht der Kolonie ist verloschen

GEWINNT MIT POWER MICROPROSE EIN MUL

FLEET DEFENDER

DER F-14 TOMCAT-FLUGSIMULATOR

RPLAY UND LTIMEDIA-KIT



Biff, Bang, Pow – mit dem *Double-Fusion LX* Multimedia-Kit fliegt Eure F-14 "Tomcat" noch mal so schön, ganz nach dem Motto: Hauptsache laut!

Eigentlich ist es ja ganz einfach: Ihr schnallt Euch in Eurem Sessel an, wischt Euch die letzten Schweißtropfen von der Stirn, atmet tief durch – und startet die F-14 "Tomcat". Doch dann stellt Ihr fest, daß etwas ganz Entscheidendes fehlt, weil Euer Computer nur ein müdes "Bleepen" zustandebekommt.

Richtig, Euch fehlt die Soundkarte, mit der Ihr den Sound der Nachbrenner erst so richtig genießen könnt. Denn was nützt Euch die schönste Flugsimulation, wenn sie ein Stummfilm ist.

Aber keine Angst, *POWER PLAY* und *Microprose* sorgen für Abhilfe. Auf Euch wartet ein *Double Fusion LX*- Multimedia-Kit von *Media Vision*, mit der alle akustischen Wünsche wahr werden.

Mit dabei sind:

- eine 16-Bit-Stereo-Soundkarte
- ein Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk
- Stereo-Lautsprecher-System mit Verstärkern

Doch gemach, ohne Fleiß kein Preis! Um diese elektronischen Kleinodien zu gewinnen, müßt Ihr uns eine ganz einfache Frage beantworten:

Wie hoch ist die Landegeschwindigkeit der F-14 "Tomcat" beim Aufsetzen auf einen Flugzeugträger?

Einsendeschluß ist der 15. August 1994. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Schickt Eure Antwort per Postkarte wie immer an den:

MagnaMedia Verlag AG
Hans-Pinsel-Str.2
Redaktion *Power Play*
Stichwort: Fleet Defender
85531 Haar bei München

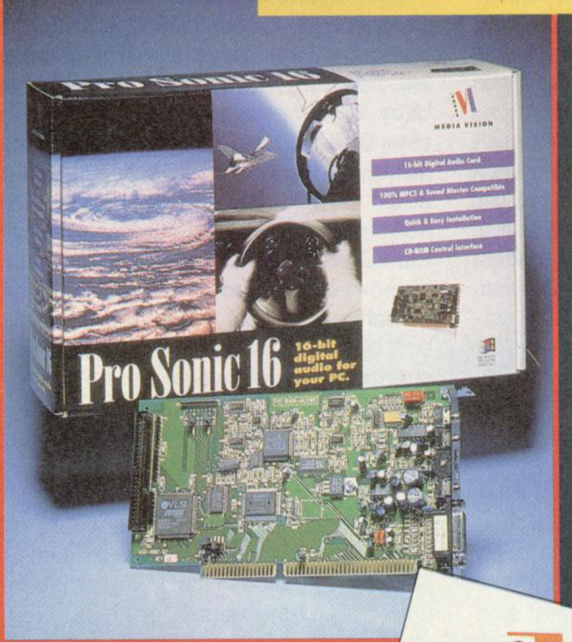
Die Preise:

1. Preis: ein *Double-Fusion LX* Multimedia-Kit

2. Preis: eine *Pro Sonic 16*-Soundkarte

3. Preis: ein *Power Play*-Abonnement

4. – 5. Preis: je eine *Fleet Defender*-Flugsimulation von *Microprose*



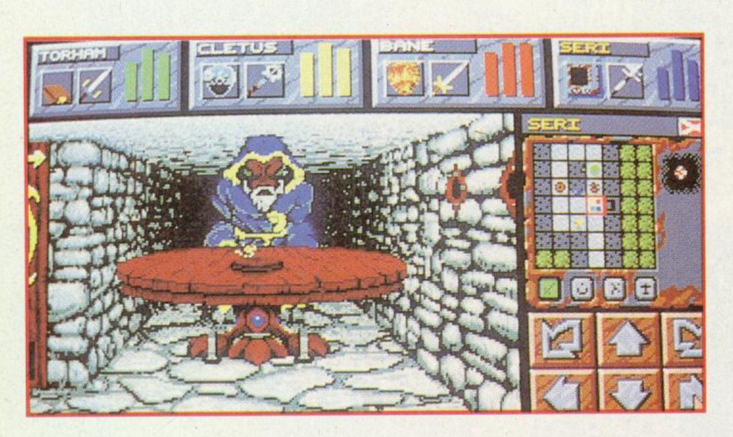
Für denjenigen, der nur den zweiten Preis gewinnt, gibt es auch keinen Grund zu weinen. Die *Pro Sonic 16*-Soundkarte läßt bestimmt keine Wünsche offen!



Auch nicht gerade ein Trostpreis. Ein Jahr POWER PLAY frei Haus. Da lacht der Geldbeutel!



MODUL XPRESS



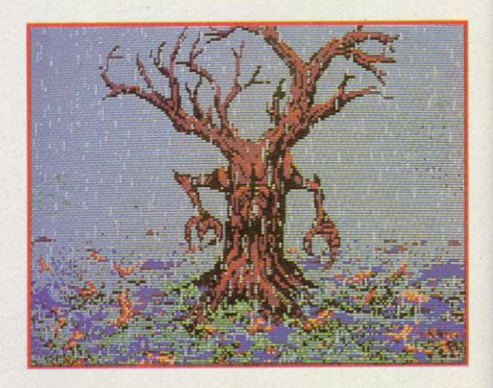
Diesen Monat halten unsere Kollegen des Schwestermagazins *VIDEO GAMES* ein besonderes Spieleschmankerl für uns parat: *Dungeon Master 2*. Derweil die Computerbesitzer noch bis Weihnachten auf das Spiel warten müssen, toben Mega-CD-Eigner durch die Tunnels von *Skullkeep*.

Dungeon Master 2: Skullkeep

Nach der – zumindest für Atari ST und Amiga erhältlichen – Szenariodiskette *Chaos Strikes Back* war es lange Zeit still um die *Dungeon Master*-Erfinder von FTL (Faster than Light – schneller als das Licht). Doch im letzten Jahr meldeten sich die Meister des Dungeons wieder zurück: Unter den Fittichen von Interplay kündigte FTL *Dungeon Master 2: Skullkeep* an. Obschon seit langem fertig, ist das Spiel bis heute nur in Japan, für Nippon-PCs zu haben. In den USA und in Europa müssen Computerbesitzer noch ein wenig warten (siehe Kasten). Dafür hat sich JVC mit der Mega-CD-Version des Spiels ordentlich beeilt. Denn schon jetzt gibt's (zumindest als US-Fassung) *Dungeon Master 2* als Silberling für das Sega-System. In Kurzfassung die Hintergrundstory: Der mächtig miese Zauberer Dragoth macht eine ganze Menge Ärger. Dummerweise treibt Dragoth von einer Parallelwelt aus sein Unwesen. Der einzige Weg, dem finsteren Knaben gegenüberzutreten, ist eine geheimnisvolle Maschine. Eure Aufgabe ist es nun, diese Maschine zu aktivieren und Dragoth zu erledigen.

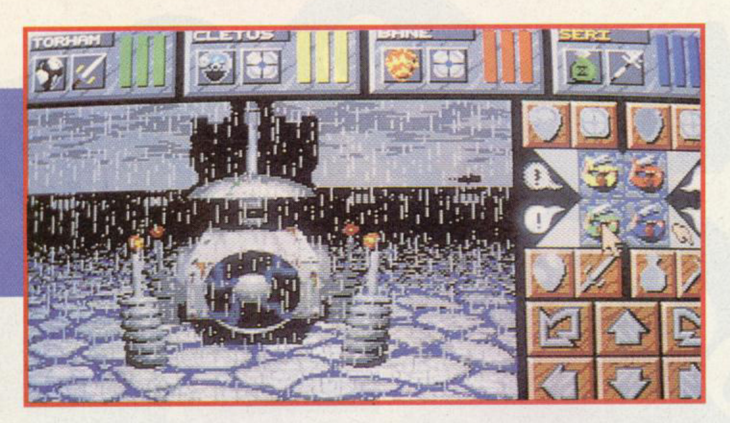
Auf den allerersten Blick scheint sich nur wenig gegenüber dem ersten Teil geändert zu haben: Ihr steuert eine vierköpfige Heldencrew durch eine 3D-Umgebung. Vom Inventarbildschirm, über die Echtzeitkämpfe, bis zum Steuerpanel an der rechten Bildschirmseite, gleicht der Neuling dem Vorgänger relativ genau. Mangels Maus müssen Mega-CD-Spieler jedoch mit dem Pad auskommen, um die Heldentruppe zu steuern. Auf dem Bildschirm ist ein Cursor zu sehen. Um Eure Party zu bewegen, könnt Ihr entweder mit dem Cursor die entsprechenden Pfeile auf dem Steuerfeld "anklicken", oder Ihr haltet Knopf "C" des Joypads gepreßt und drückt das Steuerkreuz in die gewünschte Richtung.

Bei längerem Spielen machen sich dann doch eine ganze Menge Änderungen gegenüber dem ersten Teil bemerkbar. So gilt es jetzt nicht nur, ein einfaches Labyrinth zu erforschen, sondern auch, eine Oberwelt zu erkunden. Hier gibt's nicht nur Tag und Nachtwechsel, sondern auch verschiedene Witterungen. Die Außenwelt dient zudem nur einem Zweck: Eure Charaktere auf das eigentliche Labyrinth – einen Turm, in dem sich die Maschine befindet – vorzubereiten. So sind in den verschiedenen Außenbereichen vier Schlüsselteile versteckt. Nur wenn Ihr alle Teile zusammenhabt, gelangt Ihr in den Turm. Eine weitere Neuerung: *Skullkeep* wird nicht nur von allerlei Monstern bevölkert, sondern auch von einigen freundlichen Gesellen, die Ladengeschäfte unterhalten. Hier dürft Ihr Euch mit Nahrungsmitteln, neuen Waffen und Ausrüstung versorgen. Gefundene Gegenstände werden natürlich in Zahlung genommen. Weitestgehend identisch ist das Magiesystem: Wie bei *Dungeon Master* werden auch in *Skullkeep* die Zauberformeln aus einem Runenalphabet zusammengesetzt. Insgesamt gibt es 24 solcher Runen. Die ersten sechs sind jeweils für die Stärke des Zauberspruchs verantwortlich, die restlichen für die Art der Magie. Ein Spruch kann somit aus minimal zwei Runen bestehen, maximal aus vier. Neben den – schon aus dem ersten Teil bekannten – Formeln, schöpfen *Skullkeep*-Spieler jetzt aus einem deutlich umfangreicheren Zauberrepertoire. Aber nicht nur bei der Magie findet das Runenalphabet seine Verwendung. Auch bei vielen Gegenständen ist es zu





Mein Freund der Baum (oben), ist ein Untertan von Dragoth (unten)



Auf der Turmspitze steht dieser merkwürdige Apparat

finden. Betrachtet Ihr beispielsweise ein Schwert oder eine Rüstung, kann anhand eines Balkens abgelesen werden, wie stark der Säbel ist und wie gut die Rüstung schützt. Als Gradmesser für den Balken dienen die Kraftrunen.

Damit sich Eure Abenteurer in den Katakomben nicht verlaufen, bietet *Skullkeep* natürlich ein Automap-Feature. Dieses ist allerdings relativ ungewöhnlich. So findet Ihr im Spielverlauf mehrere "magische" Karten. Die erste Karte zeigt schlichtweg nur die nähere Umgebung. Die zweite Map arbeitet schon etwas besser: Auf ihr befinden sich kleine Symbole, die sich extra aktivieren lassen. Mittels dieser Symbole werden auf der Karte nun Geheimwände, eventuelle Gegner oder Gegenstände angezeigt. Dummerweise kosten diese Extrasanzeigen – wenn aktiv – magische Energie. Die anderen beiden Kartensets gehen noch einen Schritt weiter – neben der Symbolleiste hat sowohl die "Scout"-Map als auch die "Minion"-Map eine besondere Funktion. Mit der "Scout"-Map könnt Ihr quasi um die Ecken schauen. Hiermit läßt sich nämlich eine Kugel herbeirufen, die, quasi als Aufklärer, in unbekanntes Gelände vorgesandt wird. Diese Kugel verhält sich jedoch passiv und verpufft bei einem stärkeren Angriff. Eine solcher Ball kann auch per Zauberspruch herbeigerufen werden, bleibt jedoch auf einem Feld vor Euch stehen, um als Schild zu dienen. Ganz anders die Kugel der "Minion"-Map. Die ist äußerst aggressiv und greift selbständig Gegner an, die sich in dem Gebiet befinden, in das Ihr die Killer-Kugel geschickt habt. Damit nicht genug der Neuerungen: FTL hat beim Spieldesign dem Fantasy-Genre teilweise den Rücken gekehrt und einige High-Tech-Elemente, wie einen riesigen Maschinenpark, Wachkameras, Sicherungskästen, Generatoren und Deflektorschilde mit ins Spiel eingebaut. Die meisten technischen Einrichtungen lassen sich manipulieren: Kameraaugen können ausgebaut, Pumpen aktiviert und elektrische Leitungen repariert werden.

Gespeichert werden darf natürlich auch: Allerdings benötigt der Spielstand von *Dungeon Master 2* satte 100 KByte RAM und belegt damit fast den gesamten Backup-Speicher des Mega-CDs.

Fazit:

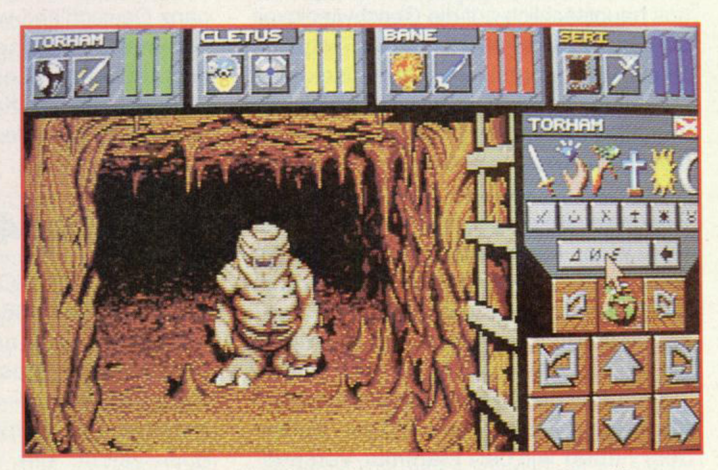
Mal von der zähen und ziemlich gewöhnungsbedürftigen Steuerung via Joypad und der – trotz nur 16 Farben – relativ langsamen Grafik abgesehen, kann sich der *Dungeon Master*-Fan wahrlich nicht beklagen. *Skullkeep* setzt – vor allem in Sachen Puzzledichte pro Quadratmeter Dungeonfläche – neue Maßstäbe. Es gibt mehr zu tun, als beim Original. Neue Zauberformeln, frische Monster und das umfangreiche Labyrinthsystem nebst Oberwelt lassen selbst den heftigsten *Dungeon Master*-Gegner verstummen. Einsteiger seien allerdings aufs heftigste gewarnt: *Dungeon Master 2* macht es dem Spieler nicht leicht. Der Schwierigkeitsgrad ist saftig-deftig. Das Programm wird aber nie unfair: Aus jeder Situation gibt es einen Ausweg, alle Rätsel sind mit einiger Überlegung zu knacken und selbst für das haarigste Monster gibt es eine Taktik. Zum Thema Monster: Die *Skullkeep*-Gegner sind erheblich intelligenter als bei *Dungeon Master*. Sie weichen häufiger aus, verfolgen Eure Party hartnäckiger und rufen im Zweifelsfall ein paar Kumpels zu Hilfe. *mh*

Wann kommts?

Kaum war die Mega-CD-Variante von *Dungeon Master 2* in unserer Redaktion eingetrudelt, klingelten wir die Programmierer aus dem Bett: "Wann kommt's denn für Computersysteme?", lautete die boshafte Frage. Für Commodores Amiga wird *Dungeon Master 2* wahrscheinlich Ende Juli erscheinen. Spielerisch wird sich diese Version nur durch die Maus- und Tastensteuerung von der Mega-CD-Variante unterscheiden. PC-Besitzer werden am längsten auf die Probe gestellt. Zwar ist die PC-Fassung bereits seit einem guten halben Jahr komplett fertig – allerdings in 16 Farben. Derzeit wird bei Interplay die ganze Grafik vollständig überarbeitet: Alle Dungeon-Wände und Gegner werden in 256 Farben neu gezeichnet und die Animationen für die Monster verfeinert. Ebenfalls in der Mache: ein frischer Soundtrack und Musikstücke. Leider verzögert sich das Erscheinungsdatum der PC-Version deshalb auf November/Dezember diesen Jahres. Selbstverständlich werden wir einen ausführlichen Test der Computerversionen nachholen.



Kraftmesser: Die Stärke-Runen zeigen die Qualität der Gegenstände genau an. Der obere Balken ist für magische Eigenschaften.



Kellerkinder: Die Gesellen sind höchst nützlich. Denn diese Monster halten das Feuer für die Maschine in Gang.

Ernst beiseite Spaß

Vergleichstest PC's

Nun ist es endlich soweit: Nachdem die Spielehersteller fast nur noch Software für den PC entwickeln, und nach den geradezu überwältigenden Nachfragen an unsere "Doc Düse"-Rubrik, können wir gar nicht mehr anders, als dem Kauf eines PCs ein paar gesonderte Seiten zu widmen. Hier ist er also, der erste PC-Vergleichstest der *POWER PLAY*.

Selbstverständlich interessiert uns beim Kauf eines PCs hauptsächlich nur eines: Wie gut ist er geeignet, um darauf die neuesten Spiele ablaufen zu lassen? Frei nach dem Motto "Was Strike Commander gut tut, gefällt auch einer Tabellenkalkulation", kann man mit den Maschinen natürlich auch Briefe schreiben oder Geburtstagseinladungen unter Windows gestalten. Auch eine per Computer geschriebene und ausgedruckte "Erörterung" für den Deutschunterricht macht sich nicht nur als Argumentationshilfe für geldstrotzende Eltern oder Verwandte gut.

Und damit wären wir gleich bei dem wohl entscheidendsten Kaufkriterium: dem Preis. Was nützt das schnellste Gerät, wenn die Geldbörse mit der weißen Fahne wedelt, man seine Bank nur noch mit einer dunklen Sonnenbrille auf der Nase aufsuchen kann und der Kühlschrank für die nächsten paar Jahre ein prima beleuchtetes Disketten-Depot abgibt?

Andererseits gibt es gewisse Kaufkriterien, an denen man trotz eines sicherlich gesunden Geizes nicht rütteln sollte. Zumindest dann nicht, wenn man nicht Gefahr laufen will, spätestens in einem halben Jahr eine völlig veraltete Maschine zu besitzen. Ein 486er mit einem Local-Bus-Board, 4 MByte RAM, einer entsprechenden Local-Bus-Grafikkarte und einer 200-MByte-Festplatte sollte es auf jeden Fall sein. Wir haben uns außerdem für Komplettsysteme entschieden, ein Farbmonitor war also bei allen hier getesteten Geräten dabei.

Bei dem eigentlichen Test haben wir uns hauptsächlich auf die Geschwindigkeit der Grafik konzentriert. Ob die Festplatte ihre Daten noch eine Zehntelsekunde schneller liefert, war uns hier nicht so wichtig. Bei der Grafik spielen jedoch die Geschwindigkeit des Mikroprozessors, die Geschwindigkeit des Busses und die Geschwindigkeit der Grafikkarte zusammen. Wenn nur eine dieser Komponenten zu langsam ist, macht sich das sofort in einem langsam ablaufenden Spiel bemerkbar (siehe Kasten "So haben wir getestet")

Dem Ruf des Testes folgten natürlich die Firmen "Escom" und "Vobis". Außerdem haben wir den Mammut-Versandhändler "Quelle" bemüht und die Firma "pc.Spezialist", die mit über 40 Filialen in ganz Deutschland vertreten ist. Die Chancen stehen also sehr gut, daß ein hier besprochenes Gerät auch überall in Deutschland zu haben ist. Jetzt aber genug der Vorrede und ran an die erste Maschine.

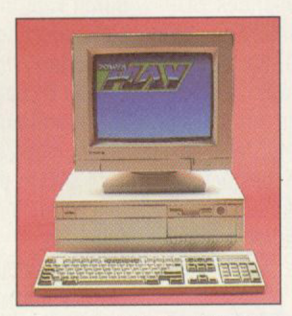
Privileg 486DX2-50

Der Name von Quelles Hausmarken-Gerät "Privileg 486DX2-50" sagt schon, was sich im Inneren verbirgt. Dem 486DX2-50-Prozessor stehen 4 MByte RAM zur Seite, allerdings ist kein Cache bestückt. Das Gerät ist ein VESA-Local-Bus-System. Ein VL-Bus-Slot war mit einer Trident-VGA-Karte belegt. Außerdem gab's im Inneren noch eine 250-MByte-Festplatte sowie ein 3½-Zoll-Diskettenlaufwerk. Weiterhin wurden ein 14-Zoll-Monitor sowie natürlich eine Tastatur mitgeliefert.

MS-DOS 6.2 und Windows 3.1 sind betriebsbereit vorinstalliert, allerdings findet man im Karton außer einer Notfalldiskette keine weiteren Disketten. Sämtliche installierbaren Disketten kann man sich aber mit dem mitgelieferten Programm DISKGEN erzeugen. Auf der Festplatte sind dazu die Inhalte der Original-MS-DOS, -Windows- und der Treiberdiskette gespeichert. Bevor man also ernsthaft anfängt, mit dem System zu arbeiten, sollte man sich mit dem DISKGEN-Programm die Originaldisketten anfertigen. Denn falls die Festplatte, warum auch immer, mal

komm her

ihren Geist aufgibt, sitzt man ohne ein Betriebssystem da. Diskettenaufkleber für die durch DISKGEN entstehenden Installations-Disketten sind löblicherweise gleich mitgeliefert. Der Blick aufs Motherboard und ins Handbuch offenbarte übrigens, daß der Computer mit einem Cache ausgerüstet werden kann. Wer also Zeit, etwas technisches Verständnis und keine übertriebene Angst vor PC-Innereien hat, kann sich den Cache nachrüsten. Im Handbuch zum Motherboard ist sehr genau beschrieben, wie man vorzugehen hat. Das gleiche gilt für den Einbau eines anderes Prozessors. Die Fassung des Boards verträgt alles von SX, über DX bis hin zum Pentium-Overdrive-Prozessor, so es ihn denn einmal geben sollte. Cyrix-Prozessoren sind nicht zugelassen. Leider gibt's es keinen Nullkraft-Sockel (ZIF-Sockel), so daß man beim Ausbauen der CPU anstelle von roher Gewalt gefühlvolles Aushebeln bevorzugen sollte. Sonst bleibt leicht mal ein Beinchen im Sockel.



Quelles Privileg könnte einen Cache vertragen

Die Sockel für das RAM gibt es in zwei Ausführungen: Einmal für die alten 30poligen SIMMs und einmal für 72polige SIMMs. In unserem System steckte eines der neuen SIMMs mit 4 MByte. Maximal kann das Board auf bis zu 64 MByte RAM aufgerüstet werden, wobei eine gemischte Bestückung der RAM-Bänke möglich ist. Allerdings muß die Speicherkapazität aller Bänke übereinstimmen. Da wir in einem 72poligen Steckplatz schon ein 4-MByte-SIMM stecken hatten, könnte die andere Bank ebenfalls nur mit einem 4-MByte-SIMM ausgerüstet werden. Die vier 30poligen Steckplätze würden in dem Fall nur vier 1-MByte-SIMMs verkraften, so daß man auch hier auf 4 MByte kommt.

Bei unseren Grafiktests liegt der Privileg-Computer hinter den anderen beiden Systemen zurück. Immer dann, wenn es vorwiegend um Rechenleistung geht, wie es beim 3D-Bench und dem Raytracing-Programm der Fall ist, ist der Privileg-Computer nur geringfügig langsamer als die Testkonkurrenz. Mit einem bestücktem Cache würde der Computer wohl gleichziehen, wenn nicht gar schneller sein als die anderen Systeme. Einen gnadenlosen Einbruch gab es aber bei der reinen Grafikleistung, die wir mit dem Sprites-Programm testeten. Die Local-Bus-Trident-Grafikkarte ist hier nicht viel schneller als unsere Grafikkarte in dem Vergleichs-ISA-386er (58 Sprites bei Privileg und 41 beim 386er), und das ist schon recht peinlich.

Vobis Colani

Bei einem Vergleichstest von PCs für uns Spieler muß natürlich die Firma Vobis mit dabei sein. Im "Colani 486DX-40" regiert, wie im Namen erkenntlich, ein 486er mit 40 MHz vom AMD. Ihm stehen 256 KByte Cache und 4 MByte RAM zur Seite. Das Gerät ist ein VESA-Local-Bus-Gerät, ein Slot ist mit einer Mirage-Grafikkarte von Spea/Video Seven bestückt. Außerdem gibt's noch eine 250-MByte-Festplatte, ein 3 1/2-Zoll-Diskettenlaufwerk und fürs Äußere werden noch ein Monitor sowie eine Tastatur geliefert. Auf dem Computer sind bereits das Betriebssystem MS-DOS 6.2 und Windows für Workgroups installiert. Auch beim Vobis-Computer werden keine separaten Installations-Disketten mitgeliefert. Allerdings gibt es hier kein Programm und auch keine Dateien, mit denen man sich Installations-Disketten anfertigen kann. Wenn mit der Festplatte also mal was schiefgeht, hat man nichts, womit man eine neue Festplatte installieren könnte.

Dafür wird man beim Vobis-Computer mit Software überschüttet. Als installierte Versionen waren auf unserem Computer die Programme "WISO Tip 93/94", "WISO Sparbuch", ein Viren-Programm namens "F-Prot 2" und das Micrografx-Programm "SnapGrafx" installiert. Nicht installiert, aber ebenfalls mitgeliefert sind die Programme "Works für Windows 2.0" sowie "Ways for Windows", beide allerdings auf CD-ROM. Sehr gut gefallen hat uns das Programm "EWS" oder "Einweisungssystem", das Begriffe des Computers erklärt und Tips für den Umgang gibt.

Das Motherboard des Colani-PCs verfügt über einen ZIF-Sockel, also einen Prozessor-Sockel, mit dem man die CPU relativ einfach austauschen kann. Auch hier paßt so ziemlich alles an CPUs rein, was es auf dem Markt rumschwirrt, inklusive dem Pentium-Overdrive-Prozessor. Beim Stöbern in den Setup-Einstellungen des Computer fiel uns übrigens auf, daß der externe Cache von 256 KB gar nicht aktiviert war. Recht

Escom-PC



Eigentlich sollte der PC der Firma Escom in diesem Vergleichstest mitmachen. Leider kam das Gerät für einen ausführlichen Test zu spät in der Redaktion an. Um so bedauerlicher ist das, weil das Gerät in einem Tower-Gehäuse steckt, einen schnelleren Prozessor als die Konkurrenz besitzt und auch mit einer größeren Festplatte ausgerüstet ist, preislich aber immer noch in den von uns gesteckten Rahmen paßt. Wir beschränken uns hier also auf einen Kurzvorstellung, die leider nicht so ausführlich wie die anderen Tests ausfallen konnte.

Bei dem Gerät handelte es sich um einen 486DX2/66 mit 256 KByte Cache und 4 MByte RAM. Auch hier war ein VESA-Local-Bus-Board eingebaut, wobei die Grafikkarte wie beim Privileg-Computer ein Trident-Typ war. Die Festplatte hatte eine Kapazität von 408 MByte. Außerdem gab's das übliche Diskettenlaufwerk mit 3 1/2 Zoll, einen Monitor und eine Tastatur. Das Ganze war in einem Tower-Gehäuse eingebaut, wobei es schon deshalb keine Probleme mit späteren Erweiterungen in Form von CD-ROM-Laufwerken oder anderen Einschüben geben dürfte. Die CPU des Motherboards kann zwar ausgetauscht werden, allerdings fehlt der typische große Sockel, so daß keine Pentium-Overdrive-CPU nachgerüstet werden kann. Die Testergebnisse fielen für einen DX2/66-Prozessor entsprechend aus (3D-Bench: 43,4 fps; Sprites: 63; Raytracing: 2:30). Auffällig ist hier wieder, daß bei rechenintensiven Anwendungen der Computer davonsprintet. Bei eher grafiklastigen Programmen sieht man dagegen keinen allzu großen Vorteil gegenüber den anderen hier getesteten System. Im Gegenteil:

Die Trident-Karte bremst auch hier die Programme gehörig aus, so daß der Wert von Sprites bei dem des Privileg-Computers liegt, der ebenfalls eine Grafikkarte eingebaut hatte.

Die Verarbeitung macht einen guten Eindruck, die nicht austauschbare CPU ist nur für denjenigen ein Nachteil, der sich tatsächlich an die Innereien seines Computers heranwagt. Alles in allem ist der Escom-Computer ein solides Gerät, auf das man auf jeden Fall ein Auge werfen sollte. Ein Tower-Gehäuse bekommt man zwar auch bei anderen Anbietern. Allerdings hat uns der Komplettpreis von rund 3100 Mark für ein Gerät mit einer 400er Festplatte doch überrascht.

Kriterien für den PC-Kauf

Ein Vergleichstest kann immer nur die zum Zeitpunkt des Tests vorhandenen PCs beurteilen. Gerade in der Computerbranche ändert sich der Markt der verfügbaren PCs aber rapide. Wir haben uns deshalb dazu entschlossen, unabhängig vom Preis ein paar Auswahl-Kriterien für den Kauf eines PCs aufzustellen, die eigentlich immer gültig sind.

Der Mikroprozessor

Extrem geldbeutelabhängig. Je schneller desto besser, aber auch desto teurer ist der zukünftige PC. Mit allem, was 386er heißt, sollte man sich nicht abgeben. Mit allem, was eine noch kleinere Nummer trägt, kann man dagegen durch den Verkauf an Museen wieder Geld machen. Pentium-Systeme sollte man im Moment aufgrund des Preises und des geringen zu erwartenden Leistungszuwachses nicht in Betracht ziehen. Das kann sich aber schon in einem halben Jahr geändert haben.

Upgrade-Sockel

Für Aufrüstaktionen unerläßlich. Man sollte darauf achten, daß das Motherboard des PCs den Pentium-Overdrive-Sockel besitzt, damit man den Computer später eventuell mit diesem Prozessor nachrüsten kann. Der Sockel sollte außerdem eine ZIF-Ausführung sein (ZIF = "Zero Insertation Force" = "Ohne Kraftaufwand beim Einsetzen"). Bei diesen wird der Chip über einen Hebel festgehalten und man kommt nicht in die Verlegenheit, eventuell ein paar abgebrochene Pins des alten Prozessors aus der Fassung pulen zu müssen.

Externer Cache

Wenn vorhanden, sind 256 KByte Minimum. Allerdings gibt es auch einige wenige Motherboards, die aufgrund einer pfiffigen Technik ohne Cache auskommen und trotzdem so schnell sind wie ein System mit Cache.

Local-Bus

Kein Motherboard kaufen, das kein Local-Bus besitzt. Im Moment sind Local-Bus-Systeme mit VESA-Slots noch preiswerter als PCI-Systeme. Der Bustakt sollte bei VESA nicht über 50 MHz liegen. Wenn doch, sollte auf dem Motherboard nur ein einziger Slot vorhanden sein. Mehrere könnten bei höherem Takt eventuell nicht vernünftig funktionieren. Der Bustakt ist abhängig vom Prozessor (486DX-25: 25 MHz; 486DX-33: 33 MHz; 486DX-40: 40 MHz; 486DX-50: 50 MHz; 486DX2-50: 25 MHz; 486DX2-66: 33 MHz; 486DX4-75: 25 MHz; 486DX4-100: 33 MHz). In dem Local-Bus-Slot sollte unbedingt eine Local-Bus-Grafikkarte stecken. Andere Karten bringen selten einen Geschwindigkeitsvorteil.

RAM

Für Spieleanwendungen reichen eigentlich 2 MByte aus. Die meisten Systeme sind mit 4 MByte bestückt, was man mit Hinblick auf Windows auch nehmen sollte. Der Nachteil einer 2-MByte-Bestückung liegt darin, daß man bei einer Erweiterung meistens alle Speicherbausteine ausbauen darf und gegen neue Typen ersetzen muß. Man kann diese also nicht weiterverwenden. Wer ernsthaft mit Windows arbeiten will, braucht allerdings mindestens 8 MByte RAM.

Steckplätze für Karten

Je mehr, desto besser. Beispiel: Grafikkarte, Festplatte/Diskettencontroller, Serielle/Parallele Karte, Sound-Blaster-Karte, separates CD-ROM-Laufwerk, externes MIDI-Interface für MIDI-Expander oder General-MIDI-Karte, und schon sind 6 Steckplätze weg, was bei den meisten Systemen der maximalen Anzahl an Steckplätzen entspricht. Die langen Steckplätze kann man mit kurzen Karten bestücken, umgekehrt geht das nicht. Bei akutem Platzmangel kann man eine ISA-Karte auch in einen VESA-Local-Bus-Slot verfrachten.

Grafikkarte

Die für uns Spieler wohl wichtigste Komponente. Auf jeden Fall sollte man auf eine Local-Bus-Version achten, was natürlich auch ein Local-Bus-Motherboard voraussetzt. Die Geschwindigkeit der Grafikkarte hängt vor allem von dem Grafikchip auf der Karte ab. Gut aufgehoben ist man bei Grafikkarten mit S3-, Tseng-Labs-, Weitek- oder Orchid-Chips. Wer mit Windows arbeitet, sollte sich nach verfügbaren Treiber-Updates erkundigen. Nicht selten sind die ersten Versionen von Windows-Treibern einer neuen Grafikkarte fehlerhaft.

Festplatte

200 MByte sind Minimum. Wer mehr Geld investieren kann (ca. 750 Mark) sollte sich gleich eine 500er Platte kaufen. Das ist dann auch das Maximum, was MS-DOS ohne Tricks an Plattenkapazität verkraftet. Mit Blick auf den Speicherhunger vorhandener und noch kommender Spielesoftware ist die Platte sowieso ruckzuck voll. Für Windows sind 500 MByte schon fast eine Pflicht. SCSI-Varianten sollte man sich generell nur zulegen, wenn man schon eine IDE-Festplatte hat.

Backup-System

Wer neben dem Spielen auch viel "ernsthaft" mit seinem PC arbeitet, sollte sich Gedanken über ein Backup-System machen, also ein System, mit dem man Daten sichern kann. Das Ganze hat den Zweck, nicht seine kompletten Daten zu verlieren, wenn mal eine Festplatte den Geist aufgibt. Ein Backup kann man zwar auch mit dem Diskettenlaufwerk machen. Allerdings ergibt eine volle Festplatte mit 200 MByte verteilt auf 1,44-MByte-Disketten 139 Disketten. Um eine Diskette zu beschreiben, braucht man mit Formatierung ca. 2 Min., was für ein komplettes Backup 278 Min. oder rund 4 1/2 Std. wären. Hurra. Als preiswertes Backup-System bieten sich Floppy-Streamer an, die mit Bandkassetten gefüttert werden.

Soundkarte

Ohne Sound bringt ein Spiel erwiesenermaßen nur halbsoviel Spaß. Beim Kauf sollte man als absolutes Minimum auf volle Sound-Blaster- und Adlib-Kompatibilität achten. Einige Karten emulieren nur den Adlib-Teil, so daß die entstehenden Sounds nichts mehr mit den Sounds einer Original-Adlib-Karte zu tun haben.

CD-ROM-Laufwerk

Vermutlich ab Weihnachten '94 ein Muß. Schon jetzt bringen die meisten Spielehersteller ihre Software auf CD-ROM heraus. Wer sich eine Soundkarte anschaffen möchte, sollte auf einen CD-ROM-Anschluß achten. Dadurch kann man das Laufwerk an die Soundkarte anschließen, und es bleibt ein Steckplatz für anderes frei. Das Laufwerk sollte auf jeden Fall ein Double-Speed-Laufwerk sein.

Diskettenlaufwerke

Ein 3 1/2-Zoll-Typ mit einer Kapazität von 1,44 MByte pro Diskette ist Pflicht. Alles weitere ist für Spieler Luxus.

Gehäuse

Beim Gehäuse sollte man die Funktionalität vor das hübsche Äußere stellen. Auch hier gilt: Je mehr Schächte, desto besser, Auch das Netzteil sollte von seiner Leistung her nicht zu klein dimensioniert werden. 150 W sind für ein Desktop-System die untere Grenze, bei einem Tower-Gehäuse sollte man ab 250 W zuschlagen. Schließlich ist ein Tower dazu da, aufgerüstet zu werden, und die zusätzlichen Komponenten brauchen nun mal mehr Strom.

Tastatur

Diese sollte natürlich ein deutsches Tastaturbild haben und 102 Tasten nach dem MF-II-Layout besitzen. Wer viel tippt, sollte auf eine gute Tastatur, z.B. von Cherry, achten.

Software

Ohne ein Betriebssystem läuft gar nichts. Im Moment sind MS-DOS 6.2 oder Novell-DOS 7.0 aktuell. Windows ist für Spieler im Moment noch nicht wichtig, allerdings liegt es sowieso meistens bei. Vorläufig Finger weg von OS/2, von Windows NT und anderen Systemen. DOS ist im Moment das Wichtigste. Es sollte außerdem bereits vorinstalliert geliefert werden. Auf jeden Fall müssen, in einer wie auch immer gearteten Form, die Installationsdisketten dabei sein.

Monitor

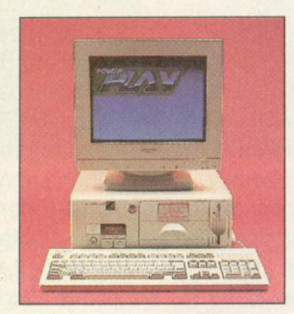
Mit ihnen verhält es sich wie mit den Soundkarten, schwarzweiß bringt das Ganze nur halbsoviel Spaß. Und Farbmonitore sind heute kein Luxus mehr. Bei der Größe verhält es sich ähnlich: Je größer desto besser, aber auch desto viel viel teurer. Wer ernsthaft mit Windows arbeiten will, sollte eine Auflösung von 1024 x 768 Pixel wählen, und dann braucht man mindestens einen 17-Zoll-Typ.

Handbücher

Das unserer Meinung nach wichtigste kommt zum Schluß: die Handbücher. Beim Kauf oder bei der Lieferung des neuen PCs sollte man darauf achten, daß für alle Komponenten die Handbücher dabeiliegen. Ohne Motherboard-Handbuch kann man zum Beispiel den Speicher nicht risikolos aufrüsten.

Verteilersteckdose

Nur zur Erinnerung: Meistens benötigen der Computer und der Monitor zwei separate Steckdosenanschlüsse. Also am besten gleich eine Verteilersteckdose mitkaufen, damit der Spaß ungetrübt losgehen kann.



Wenig Ruhm erntete der Colani-PC von Vobis

erstaunt waren wir, als der Computer mit aktiviertem Cache langsamer als ohne Cache war. Da man die Zugriffe auf den Cache im Setup noch optimieren kann, taten wir dieses. Der Erfolg war, daß der Computer mit optimierten Cache-Zugriffen genau so schnell wie ohne Cache war. Wir können uns dieses Verhalten nur dadurch erklären, daß Vobis zu langsame Cache-RAMs eingebaut hat. Die sind dann zwar preiswert (für Vobis), bringen aber keinen Vorteil. Praktisch gesehen haben die Cache-Bausteine im Colani-PC also einzig und allein die Funktion, das Innere schön warm zu halten.

Beim Windows-Test funktionierte die Auflösung 640 x 480 in True-Color nicht, bzw. Windows hängte sich beim Test auf. Zunächst vermuteten wir den Fehler in einer eventuellen Treiber-Inkompatibilität in Verbindung mit dem installierten Windows für Workgroups. Andererseits ist die Workgroup-Version von Windows nicht dafür bekannt, bei den Treibern inkompatibel zu sein. Aber auch ein installiertes Windows 3.1 zeigte dieselben Fehler. Zufällig hatten wir die gleiche Grafikkarte als ISA-Variante in unserem Vergleichs-386er zur Verfügung. Und hier lief, mit den selben Treibern wie beim Colani-PC, die Auflösung ohne Tadel. Jedenfalls tauschten wir die Karte gegen einige andere Grafik-Typen aus, und dieser Kartenausbau offenbarte eine weitere üble Pfuscherei im Colani-PC. Beim Einbauen der Karte paßte diese nämlich plötzlich nicht mehr. Eine genauere Sichtkontrolle ergab, daß die hintere Kartenbefestigung, an der man die PC-Karten festschraubt, geringfügig zu hoch angebracht war. Die Grafikkarte lag also oben auf, steckte aber noch nicht richtig im Slot. Das hat wohl auch derjenige erkannt, der den PC bei Vobis zusammengebaut hat. Wir konnten nämlich am VESA-Slot eine deutliche Eindellung sehen, so ,als hätte jemand die Karte mit Gewalt in den PC geprügelt.

Bei unserem Grafik-Geschwindigkeitstest war der Vobis-PC trotz eines seiner Funktion beraubten Caches der schnellste. Bei der reinen Grafikleistung mit unserem Sprites-Programm war er sogar noch schneller, als der PC der Firma pc.-Spezialist, der über den gleichen Prozessor und die gleiche Grafikkarte verfügte.

pc.Spezialist

Auch die Firma pc.Spezialist hat sich für die Gehäuse ihrer PCs etwas Besonderes einfallen lassen (siehe Bild). Auf Wunsch stehen mehrere Farben zur Verfügung. Das Innere wird wie beim Colani-Computer von einem 486DX/40 beherrscht, dem 256 KByte Cache und 4 MByte RAM zur Verfügung stehen. Selbstverständlich für die heutige Zeit handelt es sich auch hier

Erste Schritte nach dem PC-Kauf

Da stehen nun die Kartons Eures neuen Stücks und warten darauf, ausgepackt zu werden. Aus langjähriger leidvoller Erfahrung wollen wir hier ein paar Tips zur Vorgehensweise bei der Inbetriebnahme geben, auf die man im Moment der überschwenglichen Euphorie meistens nicht kommt. Zunächst einmal solltet Ihr sämtliche Kartons und Styropor-Halbschalen der Verpackung aufheben. Bei einem eventuellen Umzug kann der PC gleich wieder geschützt transportiert werden. Auch bei einem Verkauf kann man den PC ordentlich verpackt verschicken.

Einen Monitor packt man am zweckmäßigstens aus, indem man das Klebeband des Kartons aufschneidet, die vier Deckel auseinanderklappt und den Karton dann vorsichtig auf den Kopf stellt. Den Karton kann man jetzt einfach abziehen. Beim Verpacken geht man umgekehrt vor.

Die Stecker der Tastatur und des Monitors sollten so vorsichtig wie möglich angesteckt werden. Gerade der Monitorstecker reagiert empfindlich auf rohe Gewalt. Bei der Gelegenheit empfehlen wir, den Stecker übrigens nicht an der Grafikkarte festzuschrauben. Wenn mal jemand über das Kabel stolpern sollte, auch wenn das normalerweise nicht der Fall ist, reißt er dann nicht gleich alles vom Tisch.

So überflüssig es klingt: Vor dem Einschalten das Handbuch lesen, das hoffentlich mit dabei ist. Eventuell muß noch MS-DOS installiert werden, obwohl man möglichst gleich ein vorinstalliertes Gerät kaufen sollte.

Falls gar nichts läuft, nicht lange rumärgern: Sofort den Händler anrufen und nachfragen, oder die Kiste gleich wieder einpacken und gegen Quittung beim Händler abgeben. Die Garantiezeit eines Geräts verlängert sich übrigens immer um die Zeit, die der Händler für die Reparatur benötigte. Und die beginnt mit der Ablieferung beim Händler. *hf*

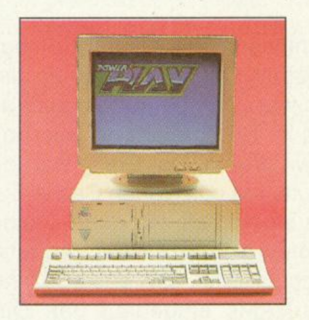
Testergebnisse				
Name	**Quelle Privileg**	**Vobis Colani**	**pc.Spezialist**	**386DX/33**
3D-Bench	28,5 fps	32,2 fps	32,2 fps	13,3 fps
Sprites	58	84	73	37
Raytracing	260 Sekunden	220 Sekunden	221 Sekunden	597 Sekunden
Wintach 1.2				
256 Farben				
Textverarbeitung	6,66	9,00	9,20	4,72
CAD	5,06	26,08	28,86	14,7
Tabellenkalkulation	5,78	24,92	26,16	13,76
Grafikprogramm	7,22	20,28	21,02	10,5
Insgesamt	6,18	20,07	21,27	10,92
65536 Farben				
Textverarbeitung	8,12	17,08	16,96	9,12
CAD	8,84	52,96	59,36	29,92
Tabellenkalkulation	6,20	33,04	33,40	18,24
Grafikprogramm	11,00	36,64	38,48	19,08
Insgesamt	8,54	34,93	37,05	19,09

um ein VESA-Local-Bus-System, zu dem eine Mirage-VLB-Karte mitgeliefert wird. In seinem Inneren steckt ein alter Festplattenbekannter, die Seagate ST3290A, die mit ihren ca. 250 MegaByte Kapazität auch in den anderen Systemen ihren Dienst versah. Zusätzlich gibt's ein 3 1/2-Zoll-Diskettenlaufwerk, einen Flatscreen-Monitor, eine Tastatur und, man höre und staune, eine Orchid-Soundkarte "GameWave 32" komplett mit Lautsprecherboxen.

MS-DOS 6.2 ist betriebsbereit installiert und die Original-Installationsdisketten liegen ebenfalls parat. Windows haben die Leute von pc.Spezialist nicht beigelegt, aber unsere Vorgabe war ja auch, einen PC für Spieler zusammenzustellen. Da das Verhältnis von DOS- zu Windows-Spielen zirka 100 zu Null beträgt, ist ein fehlendes Windows absolut zu verschmerzen. Vor die Wahl gestellt, würden wir eine Soundkarte einem Windows immer vorziehen.

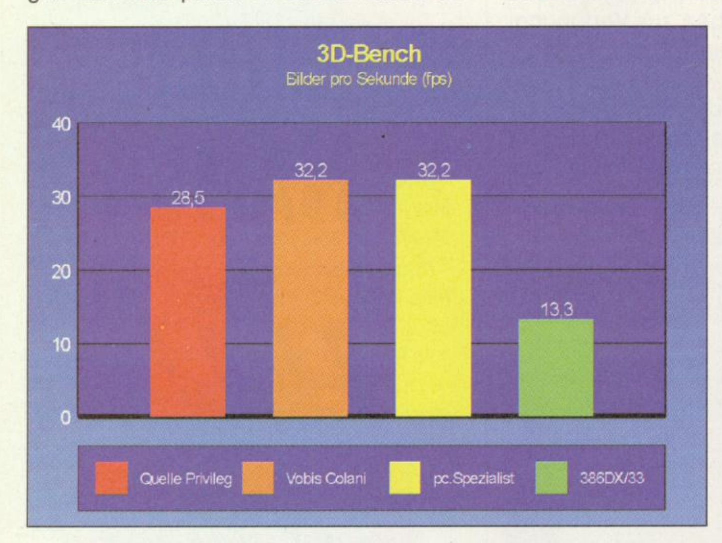
Wie bei dem Privileg-Computer gab es auf dem Motherboard 30polige und 72polige SIMM-Steckplätze. Die 30poligen waren mit insgesamt 4 MByte RAM bestückt, die anderen waren frei. Insgesamt kann man das Motherboard auf bis zu 64 MByte RAM aufrüsten. Die CPU von AMD steckte in einem ZIF-Sockel, so daß man sie bei Bedarf relativ schnell gegen einen anderen Typ, zum Beispiel gegen den heißersehnten Pentium-Overdrive-Prozessor, austauschen kann.

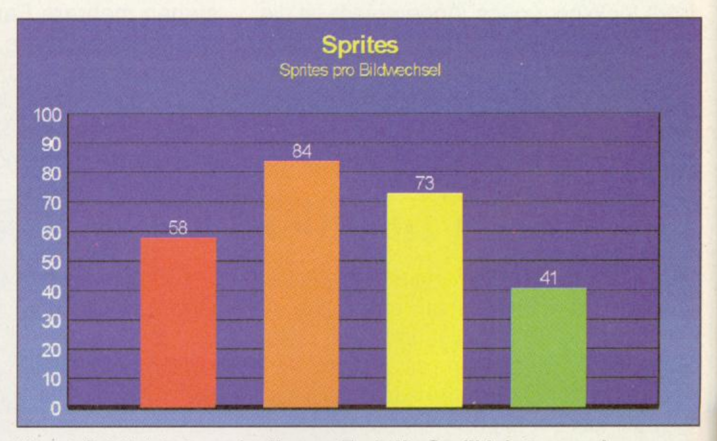
Geschwindigkeitsmäßig liegt der Computer mit dem Computer von Vobis in der Disziplin Rechengeschwindigkeit gleichauf. Sowohl der 3D-Bench als auch unser berechnetes Raytracing-Bild wurden in derselben Geschwindigkeit ausgeführt.



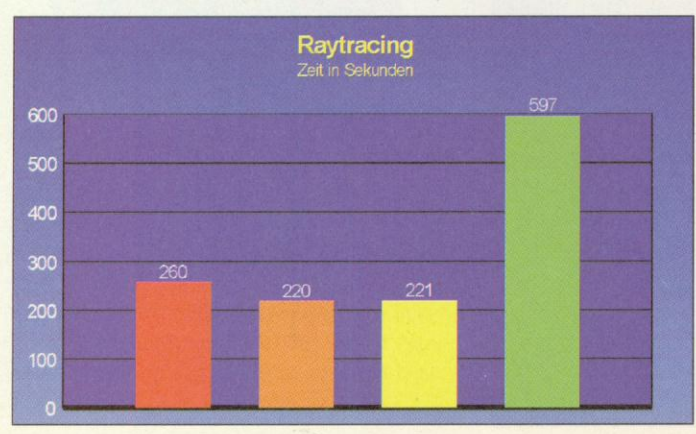
Das gefällt: der Computer von pc.Spezialist

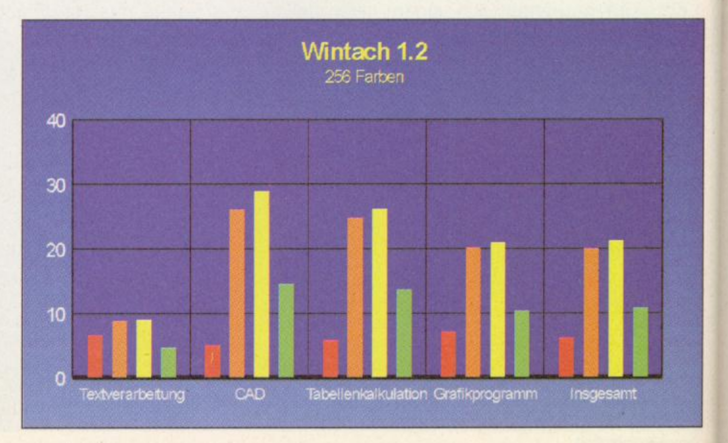
Etwas langsamer war der Computer bei der reinen Grafikleistung mit dem Sprites-Programm. Wintach lieferte dagegen wieder geringfügig höhere Werte als beim Vobis-Computer, was wir auf eine neuere Treiberversion der Mirage-Karte zurückführen (Version 1.59 bei pc.Spezialist gegenüber 1.56 bei Vobis).





Hauptsächlich hat uns in diesem Test die Grafikleistungen der Computer interessiert. Bei fast allen Tests hatte Vobis die Nase vorne. Die grünen Balken geben Ergebnisse eines Vergleichs-386er wieder.







So haben wir getestet

Unabhängig von der Bewertung der Ausstattung der PCs und dem Aufbau des Inneren, haben wir separat die Grafikleistung der PCs bewertet. Mit Blick auf den zukünftigen Einsatz der Geräte als Spielemaschinen erschien uns dieses als das interessanteste Kriterium. Bei der Grafik spielen zwei Faktoren zusammen:

Zum einen muß der Mikroprozessor des PCs schnell genug sein, um die Grafik berechnen zu können. Dies kann zum Beispiel das Berechnen von Texturen auf 3D-Objekten (Wing-Commander, Strike-Commander) oder auch das Verschieben von Sprites auf dem Bildschirm sein (Flashback). Zum zweiten muß die Grafikkarte dem Mikroprozessor auch entsprechend schnell die Daten abnehmen. Das hängt wiederum von der Geschwindigkeit des Busses als auch von der Geschwindigkeit der Grafikkarte ab. Alle drei Faktoren zusammen bestimmen, ob man bei Strike Commander unwillkürlich den Kopf einzieht wenn ein Gegner vorbeirauscht, oder ob man während des Zielanflugs einer Mission noch genügend Zeit fürs Mittagessen hat. Unsere Programme messen sowohl die reine Prozessorleistung als auch die reine Grafikleistung und eine Kombination von allem. Als Vergleichssystem haben wir einen 386er mit 33 MHz und der ISA-Version der Spea-Mirage-Karte herangezogen. Die Ergebnisse sind in der Tabelle "Testergebnisse" zusammengefaßt.

3D-Bench

Der "3D-Bench" ist ein Testprogramm, das die Kombination von Prozessorleistung und Grafik-Ausgabegeschwindigkeit beurteilt. Auf dem Bildschirm wird dazu ein Flug durch eine aus Polygonen aufgebaute Landschaft, bestehend aus einer kleinen Tastatur, aus fallenden Buchstaben und einem sich drehenden PC simuliert. Dieser Flug besteht aus 478 zu berechnenden 3D-Bildern. Das Programm mißt die Zeit, die benötigt wurde, um den kompletten Flug zu berechnen und darzustellen. Aus dieser Zeit und allen darzustellenden Bildern berechnet das Programm, wieviel Bilder im Durchschnitt pro Sekunde dargestellt wurden (fps = "Frames per Second" = "Bilder pro Sekunde"). Je höher diese Zahl ist, desto schneller ist der PC.

Sprites

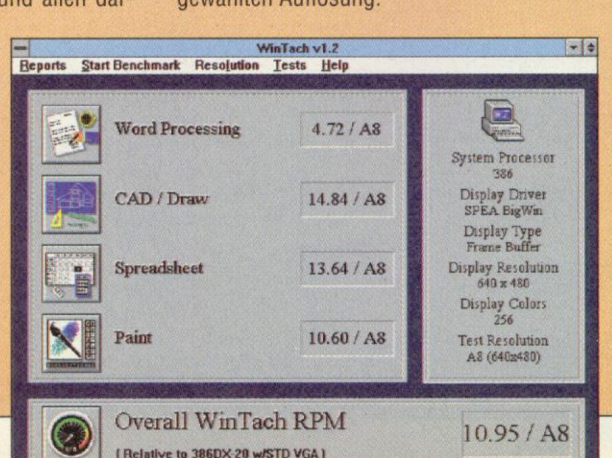
Das Programm "Sprites" ist ein von uns programmiertes Programm, das lediglich die Zeichengeschwindigkeit von Bildpunkten mißt. Auf dem Bildschirm werden zu diesem Zweck Sprites von der Größe 16 x 16 Pixel in der Auflösung 320 x 200 Pixel und 256 Farben bewegt. Das Programm mißt die Anzahl der Sprites, die innerhalb eines Bildschirmaufbaus gezeichnet werden können. Die Zeit des Bildschirmaufbaus wird von der Bildwiederholfrequenz der Karte bestimmt, wobei diese Frequenz bei der gewählten Auflösung 70 Hz beträgt. Je höher die angegebene Zahl ist, desto mehr Sprites konnten dargestellt werden, und desto schneller ist die Grafikkarte.

Raytracing

Für den Test der reinen Prozessorleistung ließen wir die Testkandidaten ein Raytracing-Bild berechnen (siehe Bild). Die Bilddaten wurden direkt in eine Datei auf die Festplatte geschrieben, ohne daß das Bild auf dem Bildschirm während der Berechnung gezeigt wurde. In der Tabelle ist die Zeit für eine Bildberechnung angegeben. Je kürzer die Zeit, desto schneller ist der jeweilige Computer.

Wintach 1.2

Das Programm "Wintach" ist von der Firma Texas Instruments als Testprogramm für die Grafikleistung unter Windows entwickelt worden. Zwar ist Windows für Spieler im Moment noch recht uninteressant (sieht man mal von "Outpost" ab), aber das kann sich ändern. Und wenn wir schon mal die Geräte dahaben, testen wir auch gleich die Windows-Grafikleistung. Hier haben wir uns auf die Auflösungen 640 x 480 in 256 und in 65536 Farben beschränkt, die für Spiele unter Windows sicher die interessantesten Auflösungen sind. Wintach simuliert 4 Windows-Programme (Textverarbeitung, CAD, Tabellenkalkulation und Grafikprogramm) und mißt deren Darstellungsgeschwindigkeit. Diese Werte werden ins Verhältnis zu einem 386er mit 20 MHz und einer Standard-VGA-Karte gesetzt und obendrein wird vom Programm die Auflösung und die Anzahl der dargestellten Farben gewichtet. Wintach-Werte darf man also nur bei gleicher Auflösung und gleicher Farbenzahl miteinander vergleichen. Je höher der entsprechende Wintach-Wert ist, desto schneller ist die Grafikdarstellung in der gewählten Auflösung.



Fazit:

Kein Vergleichstest ohne eine abschließende Beurteilung. Mit den beiden Geräten von Quelle und pc.Spezialist waren wir rundherum zufrieden. Beide funktionierten für DOS ausgezeichnet, beim Aufbau gab es keine Schwierigkeiten. Beide Geräten lassen sich für Spielzwecke gut aufrüsten (CPU-Austausch, CD-ROM-Einbau). In Sachen Grafikleistung sollte sich Quelle eventuell nach einer anderen Grafikkarte umschauen. Die Konkurrenten machen es vor. denn die Mirage-Karte ist für ihren Preis erfreulich schnell. Außerdem täte dem Privileg-PC der verweigerte Cache bestimmt gut. Sofort kaufen würden wir das Gerät von pc.Spezialist. Zwar lag das Gerät mit seinen 3090 Mark geringfügig über unserer Preisvorstellung. Wer die Soundkarte nicht benötigt, bekommt den Computer für 2830 Mark. Außerdem waren wir angenehm überrascht, daß ein PC-Händler selbständig auf die Idee kommt, eine Soundkarte einzubauen, wenn wir lediglich sagen, wir hätten gerne einen PC für Spiele. Das zeugt davon, daß die Firma pc.Spezialist nicht nur an dem Verkauf von Computern, sondern auch an zufriedenen Kunden interessiert ist, eine Kleinigkeit, die leider nicht mehr selbstverständlich ist.

Nicht überzeugen konnte uns trotz großzügiger Software der PC von Vobis. Ein zu langsamer Cache, der dadurch keine Funktion mehr hat und schlecht sitzende Karten sind schlichtweg Pfusch. *hf*

Technische Daten

Name	Privileg 486DX2-50	Colani 486DX-40	486DX/40
Anbieter	Quelle 90750 Fürth	Vobis Microcomputer AG 52146 Würselen	G. & G. Computer GmbH 80335 München
Garantiezeit	12 Monate	12 Monate	12 Monate
Preis	2900 Mark	3000 Mark	3090 Mark
Grundsystem			
CPU	486DX2/50	486DX/40	486DX/40
Hersteller	AMD	AMD	AMD
ZIF-Sockel	nein	ja	ja
ext. Cache	nachrüstbar	256 KByte	256 KByte
Local-Bus-Takt	25 MHz	40 MHz	40 MHz
RAM	4 MByte	4 MByte	4 MByte
max. RAM	64 MByte	64 MByte	64 MByte
Steckplätze			
8 Bit ISA	1	–	1
16 Bit ISA	3	4	3
VL-Bus	3	2	3
Grafikkarte			
Hersteller	No-name	Spea/Video Seven	Spea/Video Seven
Name	–	Mirage	Mirage
Chipsatz	TGUI 9400	S3 86C805	S3 86C805
max. Auflösung	1280 x 1024 Pixel in 16 Farben	1280 x 1024 Pixel in 16 Farben	1280 x 1024 Pixel in 16 Farben
max. Farbenzahl	65536 Farben bei 800 x 600 Pixel	True-Color bei 640 x 480	True-Color bei 640 x 480 Pixel
Festplatte			
Hersteller	Seagate	Seagate	Seagate
Name	ST 3290A	ST 3290A	ST 3290A
Kapazität	249 MByte	249 MByte	249 MByte
Monitor			
Name	Privileg 447A	Highscreen LE 38 P	MAG DX15F
Bilddiagonale	32,5 cm (14 Zoll)	33,5 cm (14 Zoll)	36 cm (15 Zoll)
Lochmaskenabstand	0,28 mm	0,28 mm	0,28
Software			
	MS-DOS 6.2 Windows 3.1 VGA-Treiber	MS-DOS 6.2 Windows f. Work. VGA-Treiber Highscreen EWS installiert: WISA Sparbuch WISO Tips 93/94 F-Prot 2 SnapGrafx auf CD-ROM: Works für Windows 2.0 Ways for Windows SnapGrafx	MS-DOS 6.2 VGA-Treiber Soundkarten-Treiber

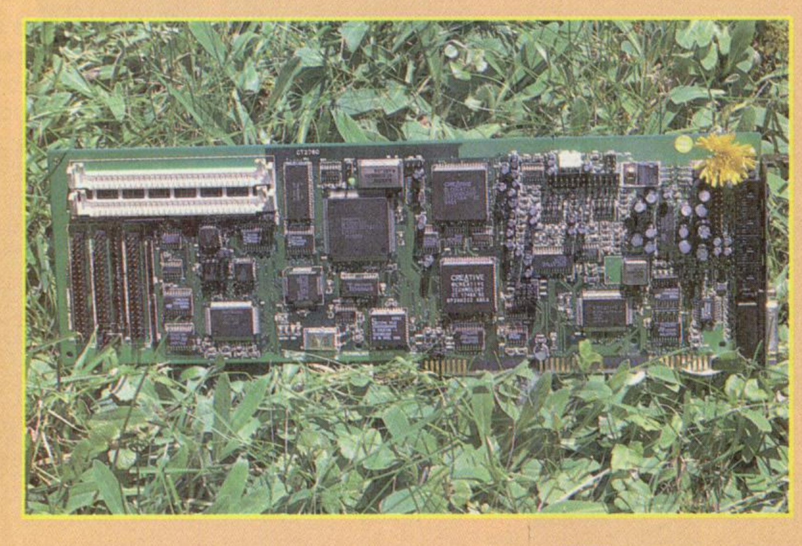
Die Angaben dieser Tabelle beziehen sich auf die getestete Konfiguration.
Die Preise verstehen sich inklusive der gestzlichen MwSt. Aufgrund der rapiden Preisschwankungen in der PC-Technik können die angegebenen Preise von den tatsächlichen abweichen.

Sound Blaster A

Ein brandneuer Sound Blaster? Von Creative Labs? General-MIDI integriert und mit Sound-Effekten? Und obendrein noch mit zusätzlichen Speicherchips aufrüstbar? Der siebte Soundhimmel scheint mit dem "Sound Blaster AWE 32" erreicht. Wie schnell man wieder auf den Boden der Tatsachen zurückfallen kann, zeigt unser Test.

Erste Gerüchte kursierten bereits vor der CeBIT '94. Creative Labs würde einen neuen Sound Blaster vorstellen. Dieser neue Sound Blaster sollte allerdings der "Über"-Blaster werden. Und auf der CeBIT konnte man die Karte auf dem Stand von Creative Labs dann tatsächlich bestaunen. Der Neue, mit Rufnamen "Sound Blaster AWE 32", soll nicht nur die Fähigkeiten eines kompletten "Sound Blasters 16 ASP" besitzen. Darüber hinaus wäre er mit einem General-MIDI-Synthesizer ausgestattet, hätte Soundeffekte wie Hall, Echo und Chorus und könnte mit zusätzlichem Speicher für ladbare Sound-Samples ausgerüstet werden. Angesichts dieser Fähigkeiten fingen die Hände unseres Testers langsam aber sicher an, vor Verlangen zu zittern (Zitat Guybrush Threapwood: "Ich, ich!"), daß nur ein Versprechen seitens der Creative-Labs-Leute, die Karte möglichst bald der Redaktion zukommen zu lassen, Abhilfe schaffte. Unter Androhung von Sound-Entzug in Form von gekappten Lautsprecherkabeln am Redaktions-Sound-Blaster konnte der Mann schließlich vom Creative-Labs-Stand entfernt werden.

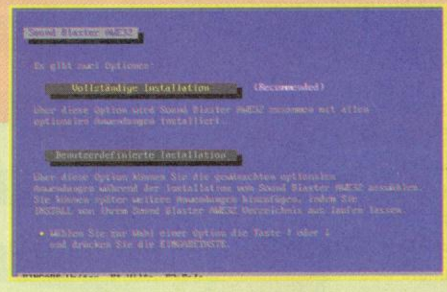
In der Zwischenzeit ist das Paket mit dem neuen Kärtchen eingetroffen. Sieben Handbücher, acht Disketten, ein Stereo-Cinch-Kabel, ein Miniatur-Mikrofon und natürlich der Blaster daselbst wurden in Windeseile ausgepackt und ausgebreitet.



Das neue Prachtstück von Creative Labs: der Sound Blaster AWE 32. Allerdings stellten wir fest, daß die Karte gar nicht so prächtig ist.

Die Soundkarte ist für Blaster-Verhältnisse untypisch groß. Fast die maximale Baulänge einer zugelassenen ISA-Bus-Karte wird von dem Neuen in Beschlag genommen. Neben diversen Chips mit einem "Creative Labs"-Aufdruck, gibt es drei Steckleisten für CD-ROM-Laufwerke, einige Jumper und Anschlüsse für CD-Audio und den PC-Lautsprecher. Darüber hinaus besitzt der AWE 32 zwei Eingänge, zwei Audio-Ausgänge und den bei allen Sound Blastern vorhandenen kombinierten Joystick-MIDI-Anschluß. Danach hieß es: Alter Sound Blaster Pro raus, altes MPU-401-Interface raus (der AWE 32 hat ein eigenes), einen kurzen Blick auf die unzähligen Jumper geworfen, ob auch alles so wie im Handbuch beschrieben eingestellt war, und dann rein mit der Karte ins System. Als Testcomputer wurde ein 386er System auserkoren, bei dem das Motherboard relativ groß ist. Bei den neuen 486er Boards hätte es Schwierigkeiten mit der Länge der AWE-Karte geben können. Ein 486er Prozessor mit aufgesetztem Lüfter würde einen Teil der Steckplätze blockieren, wenn der Sockel für den Prozessor hinter den Steckplätzen angeordnet ist.

Anschließend mußte die Software installiert werden. Mutig gab man im Installations-Menü die Option "Vollständige Installation" an, um eine viertel Stunde und fünf Diskettenwechsel später, 10 MByte der Festplatte mit dem gefüllt zu sehen, was Creative Labs als absolut lebensnotwendig erachtet. Nach einem erneuten Starten des Computers wurden erst einmal die Standardfähigkeiten der neuen Karte ausprobiert. Adlib- und digitaler Sound bereiteten keine Probleme, mit der Einschränkung, daß der Sound zu leise war. Mit dem in der AUTOEXEC.BAT eingetragenen Programm SB16SET.EXE können die Lautstärken für die verschiedenen Tonquellen eingestellt werden.



Die installierte Software des Sound Blaster AWE 32 verschlingt 10 MByte auf der Festplatte, sofern man den Fehler beging, der Installation freie Hand zu lassen

Dann ging es daran, den eingebauten General-MIDI-Synthesizer auszutesten. Das Musikstück des mitgelieferten DIAGNOSE-Programms hörte sich schon sehr vielversprechend an. Bei Spielen, die MPU-401, General-MIDI, LAPC-1 oder MT-32 unterstützten, passierte aber zunächst gar nichts. Genauer gesagt spielte das Spiel, aber von einer Musik oder Sounduntermalung war nichts zu hören. Ein kurzer Blick ins Handbuch belehrte uns, daß ein Programm AWEUTIL.COM aufgerufen werden müßte, um den Synthesizer zu initialisieren. Mit diesem Programm kann man auch gleich einstellen, welche Synthesizer-Emulation man wünscht. Zur Auswahl stehen General-MIDI, Rolands GS-System und eine MT-32-Emulation. Nach dem Aufruf dieses Programms ertönte dann auch der eingebaute Synthesizer wie gewünscht.

Die Soundqualität von General-MIDI-Systemen kann man, wie eigentlich überhaupt Musik, nur schlecht beschreiben. Musik ist schließlich dazu da, gehört zu

AWE 32

werden. Wer noch niemals ein General-MIDI-System oder überhaupt einen modernen Synthesizer in Aktion erlebt hat, wird die ertönenden Sounds der AWE-32-Karte geradezu als Offenbarung in Sachen Musik empfinden. Die Sounds klingen noch ein gutes Stück besser als zum Beispiel vom Wave Blaster. Die eingebauten Hall- und Chorus-Effekte holen noch eine ganze Menge an Klangqualität aus der Karte. Aber wie auch in anderen Bereichen der Computertechnik, muß sich etwas Neues immer an Vorhandenem messen. In unserem Fall ist das Non-Plus-Ultra an General-MIDI-Soundqualität die Roland-SCC-1-Karte. Und im Vergleich zu dieser merkt man doch ganz deutlich, daß die AWE-32-Karte wesentlich weniger Speicherplatz für die Klänge besitzt. Die MT-32-Emulation funktioniert so lange sehr gut, wie die Software nicht versucht, die Sounds umzuprogrammieren.

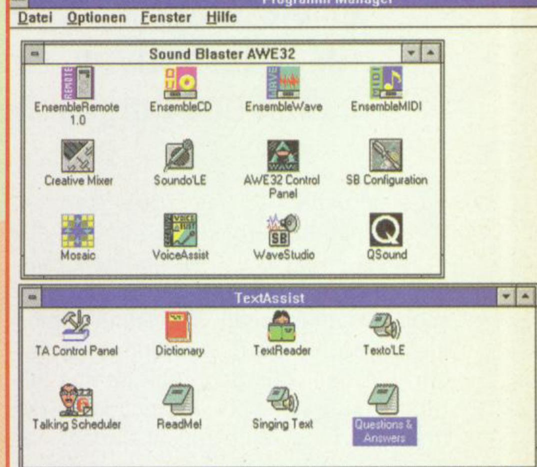
Soweit waren wir mit der Karte eigentlich sehr zufrieden, bis wir den folgenschweren Fehler begingen, das schon ein wenig angestaubte "X-Wing" aus dem Schrank zu wühlen. Mit angenehmen Gedanken an eine wohltönende Star-Wars-Titelmelodie wurde das Spiel installiert. Und bei der Konfiguration gingen die Probleme dann los. Natürlich wollte man neben der General-MIDI-Musik auch die Sprachausgabe aktivieren. Dafür benötigt X-Wing 256 KByte EMS-Speicher. Dieser erfordert wiederum den EMM386.EXE, eine Version des QEMM oder ein anderes entsprechendes Programm, das standardmäßig auf unserem System installiert war. Der EMM386 mußte für X-Wing auf EMS-Speicher umkonfiguriert werden, so daß ein Teil des Upper-Memory verloren ging, wodurch ein Teil der dort sitzenden Treiber in den normalen Hauptspeicher geladen wurde. Dadurch wurde der Hauptspeicher zu klein und X-Wing startete gar nicht erst. Wohlgemerkt lief das Programm in genau dieser Konfiguration ohne den Sound Blaster AWE 32. Ein kurzer Blick auf die Speicherverteilung offenbarte uns, daß die eingangs erwähnten drei Treiber rund 40 KByte schluckten, und das AWEUTIL-Programm mit nochmal 40 KByte zulangte. Insgesamt wurden also 80 KByte (!) für Treiber verschwendet. Wir konnten die Konfiguration drehen und wenden wie wir wollten. Entweder lief X-Wing überhaupt nicht oder es lieferte nur Adlib- und Sound-Blaster-Sound. Kurioserweise konnte die Mixer-Funktion und die Sound-Blaster-Klangausgabe der AWE-32-Karte nicht mehr aktiviert werden, wenn die drei Treiber nicht mehr in die CONFIG.SYS eingetragen waren. Von einer Beschreibung dieser drei Treiber fehlte in der Dokumentation außerdem jede Spur.

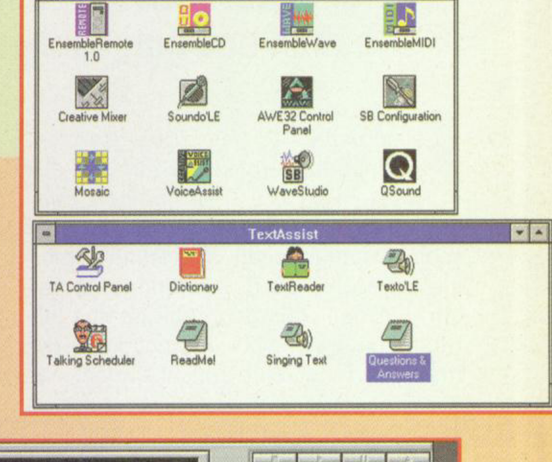
Es kam aber noch dicker, nämlich als wir "Syndicate" und "Doom" ausprobieren wollten. Mit aktiviertem AWEUTIL-Programm stürzten diese sang- und klanglos ab. Im Handbuch "Erste Schritte" liest man dazu im Anhang D folgende aufmunternde Worte: "AWEUTIL kann nicht gleichzeitig mit Spielen arbeiten, die DOS-Extender verwenden...Ändern Sie Ihre Spiele auf Adlib- oder Sound-Blaster-Kompatibilität." Syndicate und Doom verwenden aber nun mal DOS-Extender. Durch DOS-Extender konnten die Programmierer bei Bullfrog und ID-Software die Spiele erst entwickeln. In Zukunft werden verstärkt Spiele auf den Markt kommen, die DOS-Extender verwenden. Fazit: Ohne AWEUTIL kein MIDI-Sound, mit AWEUTIL entweder zu wenig Speicher für ein Spiel oder überhaupt kein Spiel. Ein eventuell vorhandenes Happy-End dieser Story haben wir wohl genau so verpaßt wie die Creative-Labs-Entwickler. Verblieb noch die mitgelieferte Windows-Software zum Testen. Interessanterweise werden die Windows-Treiber vom angelegten Sound-Blaster- ins Windows-Verzeichnis kopiert, so daß die Treiber doppelt auf der Festplatte vorhanden sind und nochmal 1,2 MByte Platz verschwenden. Unter Windows lief auch erst mal überhaupt nichts, was aber an den Treibern für der vorher eingebauten Sound Blaster Pro lag. Aber auch nachdem diese entfernt wurden, lief gar nichts. Erst nach einer kompletten Neuinstallation von Windows, bei der vorsichtshalber die Sound-Treiber gar nicht erst mitkopiert wurden, funktionierte die AWE-Karte.

Windows laß nach: An Software wird für Microsofts Fenstersystem genügend geliefert

Das letzte, was wir schließlich von der Karte ausprobierten, war das Q-Sound-System. Mit Q-Sound sollen mit nur zwei Lautsprecherboxen räumliche Klänge gebildet werden können. Also nicht nur links und rechts, sondern auch von vorne und hinten. Das setzt laut Handbuch eine recht genaue Positionierung der Lautsprecherboxen voraus; mit Kopfhörern funktioniert das System nicht. Aber auch mit Lautsprecherboxen konnten wir keinen entsprechenden Effekt wahrnehmen, was aber auch durchaus an der Aufstellung unserer Lautsprecher liegen könnte. Wozu die bis auf 32 MByte aufrüstbare Speichererweiterung der AWE 32 gut ist, schweigt sich das Handbuch aus.

Alles in allem kann man für DOS trotz anfänglicher Euphorie angesichts der Eigenschaften der Karte vom Kauf nur





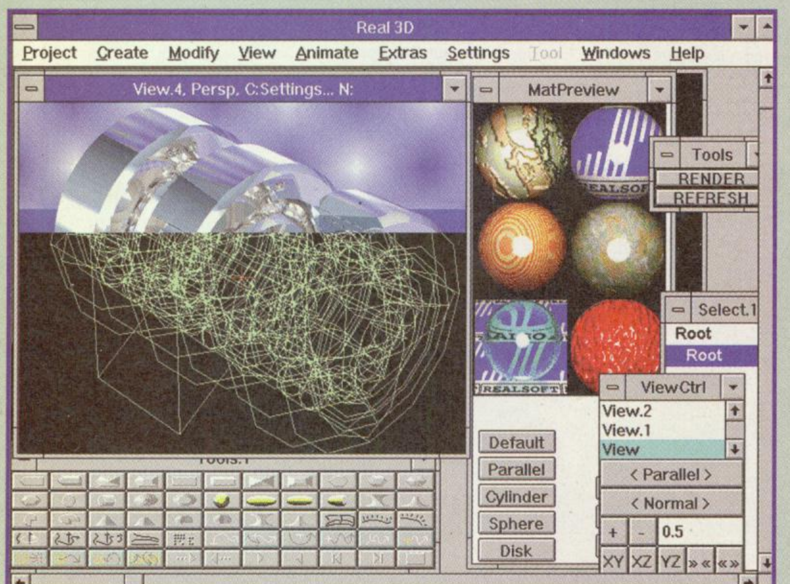
abraten. Jedenfalls so lange die Spieleprogrammierer den General-MIDI-Synthesizer der AWE-32-Karte nicht direkt programmieren. Und diese Leute haben sich jetzt geradmal an die Programmierung des MPU-Interfaces gewöhnt. Software mit Direktprogrammierung wird noch ein Weile auf sich warten lassen, wenn es sie überhaupt jemals geben wird. Unter Windows sieht die Sache schon anders aus, denn hier bietet die Karte mit ihren kombinierten Funktionen ein fast unschlagbares Preis-Leistungs-Verhältnis. Spiele unter Windows sind allerdings rar, so daß sich der Kauf kaum lohnt. Und empfohlene 750 Mark sind auch für Multimedia-Anwendungen (was immer das sein mag) ein stolzer Preis. *hf*

Rock'n'Render

Was für ein Feedback! Nach unserem Artikel "Wireframed" aus *PP* 6/94 wollten Hunderte von Euch wissen, wie man an diese Grafikprogramme kommt und was es für Alternativen zum 3D Studio gibt. Wir haben uns umgesehen.

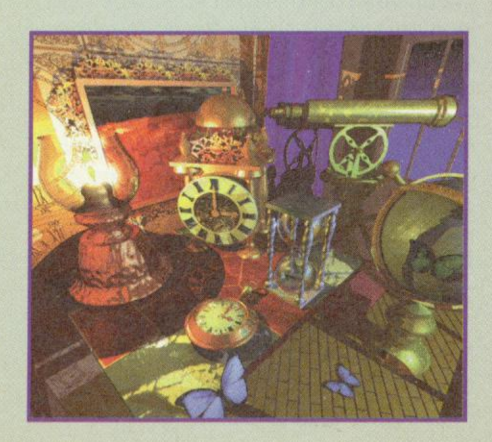
Selten gab es so viele Zuschriften, wie zu unserem Grafik-Schwerpunkt aus *POWER PLAY* 6/94. Wir wollten Euch dabei die Grafikprogramme weniger schmackhaft machen, als vielmehr informieren, womit die Softwarefirmen arbeiten. Für den Heimgebrauch ist das 3D-Studio natürlich nicht das richtige – der Preis von 6400 Mark spricht Bände. Aus diesem Grund haben wir einige der bekanntesten Renderer unter 2000 Mark genauer unter die Lupe genommen.

Renderprogramme finden wir dabei in allen Preislagen. Vom Free-/Shareware-Programm (POVray), über sehr günstige Renderer (Raytrace 2.0) bis hin zur gehobenen Mittelklasse ist das Spektrum sowohl im Leistungsumfang als auch preislich breit gefächert. Fangen wir bei den besseren an. *Caligari Truespace* nennt sich einer der neueren Windows-Renderer, der schon auf dem Amiga seit Jahren zum Standard gehört. Auf der diesjährigen CeBIT hochgelobt, rechnet *Truespace* vor allem mit der komplizierten Bedienung der Konkurrenten ab. Ihr arbeitet in einer 3D-Perspektive (andere Ansichten dürfen eingeblendet werden) und könnt gleichzeitig modellieren, als auch mit Texturen arbeiten. Gesteuert wird über ein immer sichtbares, durchdachtes Icon-System. Besonders der Modeler unterscheidet sich von dem des 3D-Studios, ist aber nicht ganz so leistungsfähig. Er besitzt einige neue Features zum Extrudieren (loften), fällt aber im groben Objekt-Modeling durch. Zudem darf mit *Truespace* auch "echt" geraytraced werden. Einsteiger haben ihre helle Freude am Programm, denn bereits nach wenigen Stunden des Einarbeitens hat man *Caligari trueSpace* fest in der Hand. Bevor hingegen das 3D-Studio richtig beherrscht wird, dauert es Wochen.



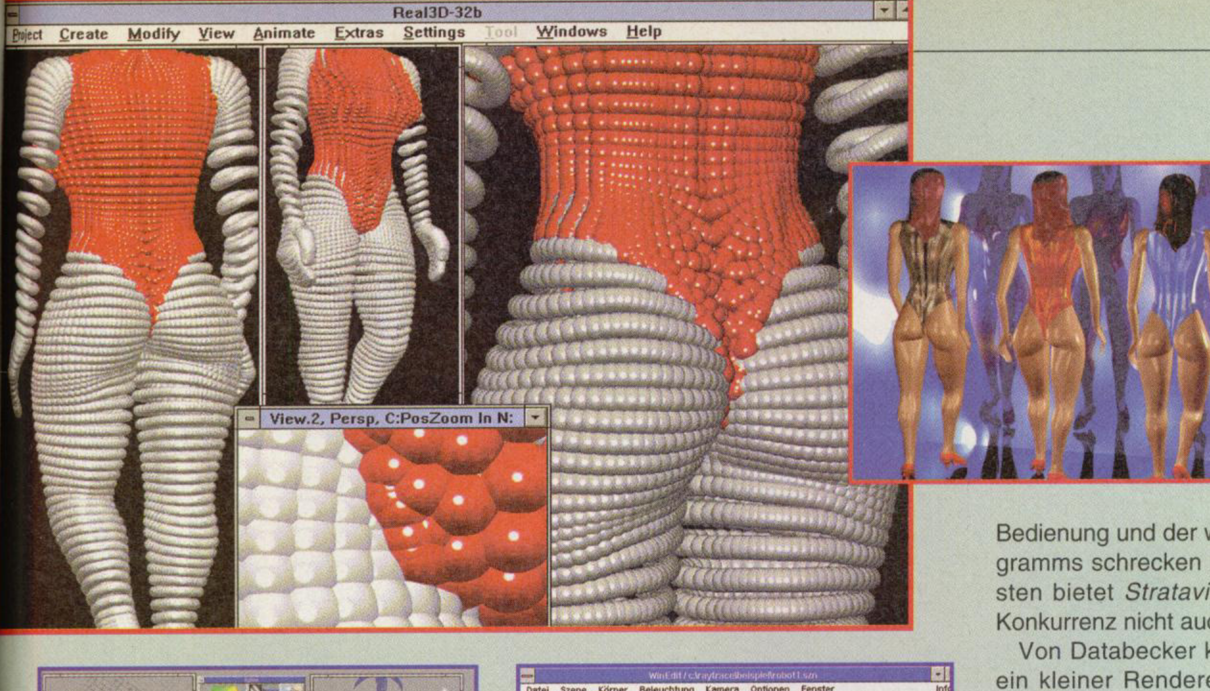
Real 3D bietet Fenster en masse, aber auch dementsprechend wenig Übersicht

Ein zweites Programm derselben Preisklasse ist Real 3D, was ebenfalls seinen Jungfernflug auf dem Amiga startete und dieser Tage für MS-DOS-PC's veröffentlicht wird. Die Software ist in einigen Belangen leistungsfähiger als Autodesks 3D-Studio und somit eine echte Preissensation. Der Leistungsumfang ist mit gehörigen Abstrichen schon mit dem *Visualizer*-Paket von Wavefront vergleichbar, das für SGI-Maschinen zwischen 30 000 und 70 000 Mark kostet. Real 3D enttäuscht aber in Sachen Benutzerfreundlichkeit. Unübersichtliche Menüs und ellenlange Optionen schrecken Einsteiger ab, täuschen über die Leistungsfähigkeit jedoch nicht hinweg. Dabei fällt besonders der Spline-Modeler und die Animationsroutine positiv auf. Erstmals kann ohne Zusatzprogramm nach physikalischen Einschlußfaktoren (Reibung, Trägheit) und Kollisionsabfrage animiert werden. Auch ein Partikelsystem für spritzendes Wasser oder Explosionen ist enthalten. Leider liest *Real 3D* kaum Fremdformate. Als dritter



Name	Bezug	Preis in DM	Bedienung	Modeler	Animation
Caligari trueSpace	Computer 2000/München	1600,-	◆◆◆◆	◆◆◆	◆◆
Real 3D	Activa International/Hamburg	1600,-	◆◆	◆◆◆◆	◆◆◆◆
Stratavision	Niedermeier Data Systems/Edling	1500,-	◆	◆◆	◆◆
3D Studio 3.0	Autodesk/München	6400,-	◆◆◆	◆◆◆	◆◆◆
VistaPro	Kronenberg Art/Bad Homburg	150-300,-	◆◆	Landschaftsgenerator	
Raytrace 2.0	Fach-/Buchhandel	69,-	◆	◆	◆
World Render 3D	Mazar Software./N. Miami Beach	400,-	◆◆	◆	◆

Erklärungen zu den Wertungsfeldern
Bedienung: Hier zählt nur die Benutzerfreundlichkeit und Übersichtlichkeit. Sieger: Caligari Truespace
Modeler: Wie schnell und einfach können wir komplexe Wireframes erstellen oder bearbeiten? Welche Manipulationsmittel stehen zur Verfügu
Animation: Wie gut können wir komplexe Szenen animieren? Bonuspunkte gibt's für integriertes Partikelsystem, Skelletanimation, Kollisionsa
Texturen: Wie schnell und einfach können wir eigene Texturen erstellen oder bearbeiten? Welche Features bietet der Editor und wie umfangrei



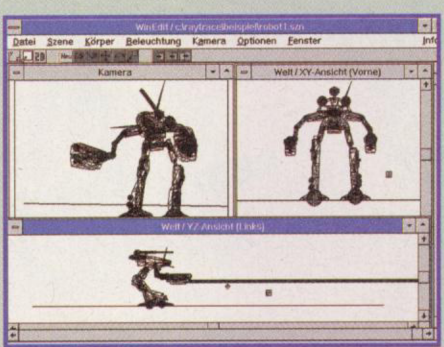
im Bunde sei noch *Stratavision* er-wähnt, ein Renderer, der in etwa das gleiche kann wie die zweite Version des 3D-Studios. Besonders die schrecklich umständliche Bedienung und der wirre Aufbau des Programms schrecken Benutzer ab. Ansonsten bietet *Stratavision* nichts, was die Konkurrenz nicht auch könnte.

Von Databecker kommt *Raytrace 2.0*, ein kleiner Renderer für Grafikfans mit dünnem Sparstrumpf. Zwar ist er keine ernstzunehmende Alternative zu den drei obigen Programmen, kann für 69 Mark allerdings sehr viel. Ihr könnt sowohl modellieren als auch Textures selbst bauen und Szenen animieren. Einziger großer Wermutstropfen ist die nicht akzeptable Geschwindigkeit. Als Zugabe ist in *Raytrace 2.0* ein Landschaftseditor integriert, der wohlgemerkt allen anderen Programmen (VistaPro ausgenommen) fehlt. Wer nur mal reinschauen will, sollte sich Databeckers Renderschnecke ruhig zulegen.

World Render 3D ist ein verkappter Sharewarerenderer aus den USA, der auch nur dort bestellt werden kann. Das Programm kann so gut wie alle Dateien importieren, läßt sich jedoch zum professionellen Arbeiten nicht ganz so gut verwenden. Wichtige Features zum Modellieren und Animieren fehlen gänzlich. Die Shareware-Variante mit fehlenden Features (in der Vollversion enthalten) sollte in Mailboxen unterwegs sein.

Als letztes werfen wir noch einen Blick auf den Freeware-Raytracer *POVray* (Persistence of Vision Ray Tracer). Der Raytracer ist auf allen Plattformen zu Hause (PC, Amiga, UNIX, Mac, Archimedes) und bedient sich eines sehr seltsamen Script-Formats. *POVray* selbst kann nur auf der Grundlage der Script-Files raytracen – mehr nicht. Es gibt allerdings eine ganze Menge Shareware-Programme (Moray, POVManager), die sowohl das Editieren dieser Scripts als auch das Modellieren von Objekten und das Erstellen ganzer Szenen leichter machen. POVray ist dabei als echter Raytracer sehr langsam und benötigt für ein hochauflösendes Bild mit komplexer Szenerie schon mal lockere 10 (!) Stunden. Da es für *POVray* sehr viele Zusatzprogramme und Erweiterungen gibt, verzichten wir auf eine Erwähnung in der Tabelle. Erkundigt Euch einfach bei den führenden Shareware/PD-Händlern. *kn*

Caligari Truespace gibt sich übersichtlich: Icons und kleine Menüs machen Freude



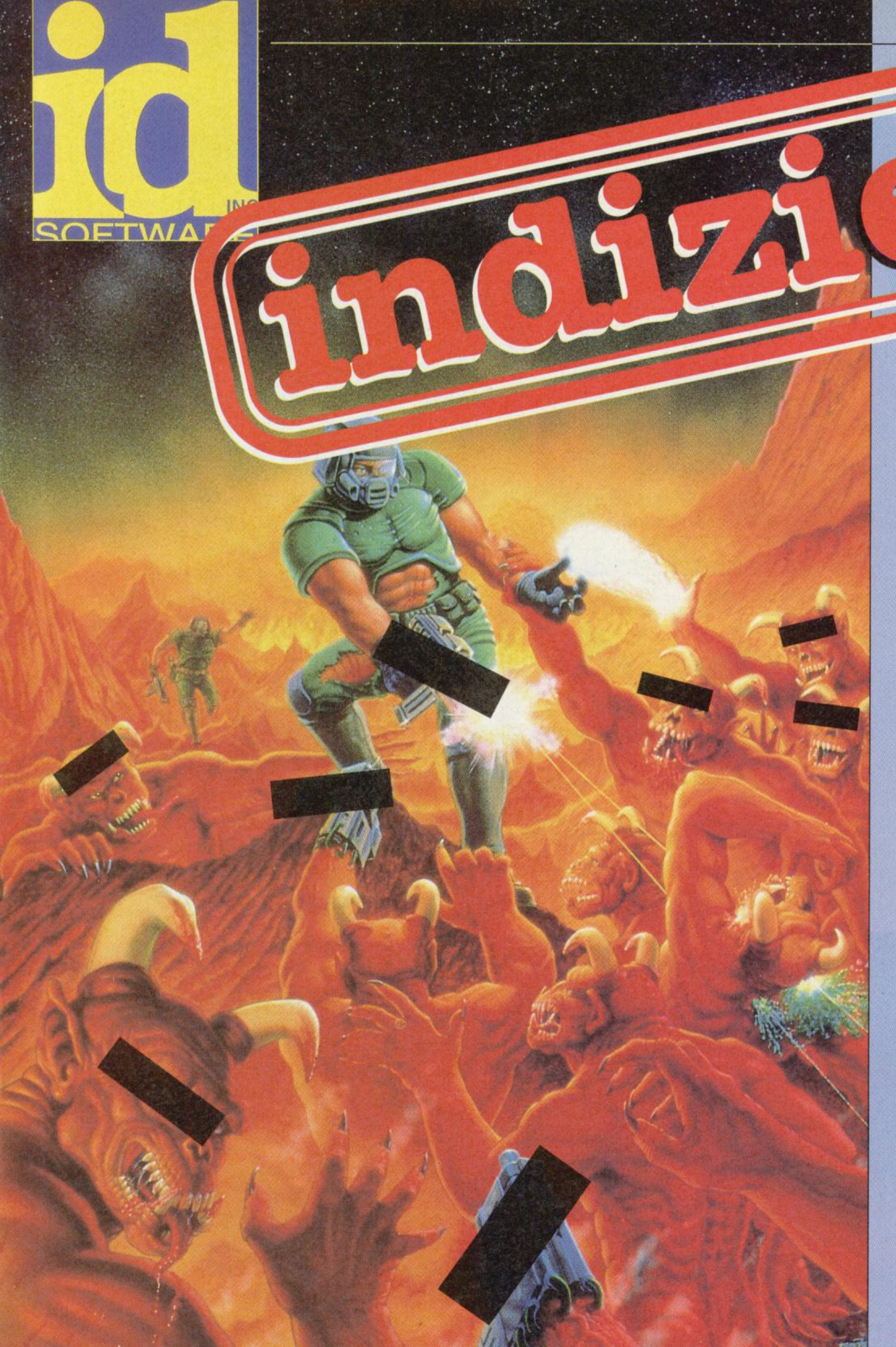
Raytrace 2.0 raytraced nicht nur ewig, sondern bietet auch wenig Möglichkeiten



Texturen	Import-Files	Export-Files	System
◆◆	trueSpace/Wavefront/VideoScape LightWave/Imagine/.DXF/3D Studio	trueSpace(.cob)/3D Studio(.asc) AutoCAD(.DXF)/.avi	Windows 3.1
◆◆◆	Real3D/.DXF	Real3D/.DXF/.fli/.flc	Windows 3.1
◆◆	Stratavision/.DXF	Stratavision/.DXF/.flc	MS-DOS
◆◆◆◆	3D Studio/.DXF	3D Studio/.DXF/.fli/.flc	MS-DOS
	VistaPro/.pcx	VistaPro/.DXF/.flc	MS-DOS
◆	Raytrace 2.0/.DXF	Raytrace 2.0/.DXF/.avi	Windows 3.1
◆	Sculpt3D-4D/.DXF/VideoScape/ 3D Workshop/Imagine 2.0/Lightwave 3D Studio/Wavefront/POV 1.0/Vivid 2.0 NFF/Sculptura/Envisage	siehe Import-File	Windows 3.1

Sieger: Real 3D
und physikalische Einschlußfaktoren. Sieger: Real 3D
sind die Mapping-Funktionen? Sieger: 3D Studio

Wertungen: ◆◆◆◆ - herausragend ◆◆◆ - sehr gut ◆◆ - gut ◆ - mäßig



POWER PLAY: *Jay, wie ist id Software entstanden?*

JAY WILBUR: Ursprünglich haben die "Gründerväter" von id für eine Firma namens "Softdisk" gearbeitet, die ein monatlich erscheinendes Magazin auf Diskette herausgegeben hat; und zwar in der Abteilung, die sich mit Spielen befaßte. Sie hatten die Aufgabe, sich Monat für Monat ein kleines Spiel auszudenken, hatten aber wenig Spaß daran, weil man in weniger als 30 Tagen natürlich nichts Vernünftiges auf die Beine stellen kann.

Also wandte sich Scott Miller, der Besitzer von "Apogee Software" und damaliger Distributor für die id-Shareware, an John Romero und bat ihn, ein Spiel für ihn zu entwickeln. Er leistete eine kleine Anzahlung – und "Commander Keen" war geboren. John Carmack, John Romero und Tom Hall machten sich also an die Arbeit; sFpäter stieß dann Adrian Carmack (nicht verwandt oder verschwägert mit John) dazu – das waren die Gründer von id.

PP: *Wie kam es schließlich zum Bruch mit "Apogee"?*

JAY: Das war eine rein geschäftliche Angelegenheit, nichts Persönliches. Wir sind immer noch gute Kumpels und gehen zusammen Burger oder Pizza essen. Wir besuchen uns und haben viel Spaß miteinander. Aber es war einfach Zeit, daß sich id Software selbständig machte.

PP: *Glaubst Du nicht, daß sich Softdisk jetzt wünscht, sie hätten Euch sechs Monate statt nur 30 Tage gegeben?*

Keine andere Software-Company löst mit ihren Produkten so kontroverse Diskussionen aus wie die bösen Buben aus Texas. Während Eltern, Jugendämter und Medienpädagogen wohl mit Recht Zeter und Mordio schreien, ob der id-Software-Gewaltwelle, die in schöner Regelmäßigkeit über uns zusammenschwappt, spielt der Rest der Welt ohne das geringste Unrechtsbewußtsein die indizierten Action-Knaller. Wir sprachen mit "Chief Executive Officer" Jay Wilbur über schlechtes Gewissen, indizierte Spiele und Projekte der Zukunft.

JAY: Klar, bestimmt. Kennt ihr die Geschichte von Hewlett-Packard, die den Apple II abgelehnt haben? Das war so ähnlich...

PP: *Habt Ihr bei Euren ersten Meetings eigentlich daran gezweifelt, daß Ihr "Wolfenstein 3D" realisieren könnt?*

JAY: Nein, gar nicht. John Cormack, der Chef der Firma und außerdem auch noch der technische Leiter, sagte im Dezember '91: "Ich kann das." Und wenn John so etwas sagt, gibt es keine Zweifel über das Gelingen des Projekts.

PP: *Habt ihr mit der Zensur in Deutschland gerechnet, als Ihr euch den Nazi-Hintergrund ausgedacht habt?*

JAY: Natürlich nicht und offen gesagt interessiert das hier auch niemanden. Ich sehe das so: Die deutsche Gesetzgebung hält aufgrund der Anordnung einiger Pixel in diesem Spiel die gesamte deutsche Bevölkerung davon ab, etwas zu spielen, was wirklich gut gemacht ist.

Ich reiche den Verantwortlichen auch gerne die Streichhölzer für die Bücherverbrennung – das ist ja wohl das nächste...

PP: *In einigen Fällen macht die deutsche Zensur Ausnahmen, wie z.B. bei "Indiana Jones". Aber meistens geraten Spiele mit Nazi-Szenarien auf die rote Liste oder werden sogar völlig verboten.*

JAY: Verboten?

PP: *Genau, verboten.*

JAY: Cool. Eine bessere Werbung kann man sich kaum wünschen! Also spielt in Deutschland jeder Wolfenstein, der es spielen will – nur nicht die Leute, die es verbieten. Meiner Meinung nach – völlig subjektiv natürlich – ist das Problem bei "Wolfenstein" auch eher die Darstellung physischer Gewalt. Wenn ich richtig informiert bin, schützt man in Deutschland die Jugend vor Gewaltdarstellungen, während wir in den USA eher darauf abzielen, die Jugendlichen von Pornographie fernzuhalten, richtig?

Um ehrlich zu sein: Ich habe nie eine eindeutige Antwort darauf erhalten, warum "Wolfenstein" ein Problem ist. "Doom" dagegen wird auch bei uns auf den Index kommen – aus Gründen der dargestellten Gewalt.

PP: *Hat das deutsche Verbot den Verkauf von "Wolfenstein" angekurbelt?*

JAY: Absolut ja! Wir hatten sogar eine Anzeige in den Staaten, auf der "In Deutschland indiziert" draufstand.

Kennt Ihr die Geschichte von dem Buch, das in Boston verboten und anschließend über fünf Millionen Male verkauft wurde? Derselbe Effekt.

Aber ich habe fast etwas Mitgefühl für die Politiker, die in einer ungemütlichen Position sind. Natürlich ist das Thema etwas unglücklich, wegen der deutschen Geschichte. Aber schließlich und endlich ist es nur ein Spiel – nicht mehr. Es gibt große Probleme auf der Welt und jede Menge Böses, das man abstellen muß – aber "Wolfenstein" gehört sicher nicht dazu.

PP: *Was ist mit dem Hakenkreuz in "Doom"? Kein schlechtes Gewissen, daß ihr schon wieder faschistische Symbole zitiert?*

JAY: Wir werden es rausnehmen. Es hat so viele Kontroversen ausgelöst, daß uns die Zeit, die für Erklärungen draufgeht, einfach zu schade ist. Es ging uns, vereinfacht gesagt, nur um die Suggestion "übler Ort, übles Symbol", aber die meisten Menschen verstehen das nicht, sondern denken: Hm, mal sehen: Nazisymbol und das Spiel spielt in der Hölle. Also sind alle bei id Nazis und Satanisten... Also, anstatt Stunden und Stunden diese Fragen beantworten zu müssen, haben wir das Symbol herausgenommen, bzw. abgewandelt.



„Es ging uns einfach um die Suggestion: übler Ort gleich übles Symbol"

PP: *"Doom" ist in Deutschland inzwischen auf den Index gekommen...*

JAY: Damit haben wir gerechnet...

PP: *... hat sich das Spiel vor der Indizierung schon genügend verkauft?*

JAY: Na klar!. Durch die Tatsache, daß wir viel mit Modems und über das Internet machen, war die Verbreitung kein Problem. Jemand, der z.B. in Berlin vor seinem Computer sitzt, kann sich das Spiel problemlos aus Frankreich besorgen.

PP: *Also gibt es von Regierungsseite eigentlich nichts, was das Verbot wirklich effektiv machen würde?*

JAY: Solange die Regierung nicht ALLES überwacht – was ja wohl etwas extrem wäre, ist ein Verbot sinnlos.

Außerdem glaube ich mich erinnern zu können, daß das hier angewendete Anti-Nazi-Gesetz von den USA gegen Ende des 2. Weltkriegs verfaßt wurde – und nicht von Deutschland. So habe ich das verstanden, obwohl ich natürlich jetzt kein Geschichtsbuch vor mir liegen habe. Sandy Peterson, unser Spieledesigner und "Hüter des nutzlosen Wissens" könnte da sicher detailliertere Angaben machen. Ich glaube, daß dieses Gesetz, das sich auf deutsche Bücher bezog, von unserer Regierung verabschiedet wurde. Es erinnert mich an ein Gesetz, von dem ich erst letztens gehört habe: Daß es einem Einwohner von Rhode Island erlaubt ist, einen Bürger aus Massachusetts zu erschießen, wenn dieser ihm auf den Gehweg spuckt. Dieses Gesetz stammt aus dem 18. Jahrhundert und beide sollte man abschaffen oder zumindest so abändern, daß sie wieder Bedeutung erhalten.

PP: *Wie stehst Du persönlich zu der Anti-Gewalt-Debatte bei Spielen?*

JAY: In den Vereinigten Staaten finde ich sie ziemlich lächerlich. Die Tugendwächter hier sollten sich mal in Japan umsehen. Wenn man sich die Gewalt in japanischen Trickfilmen und Spielen anschaut, ist das hier doch wirklich Kindergeburtstag dagegen. Seltsamerweise gibt es in Japan kaum Straßenkriminalität; hier aber reichlich davon.

Vielleicht liegt es daran, daß es vielen amerikanischen Eltern nicht gelingt, ihren Kindern Werte zu vermitteln. Wenn der kleine Johnny sich eine Knarre nimmt und damit seinen Cousin erschießt, liegt es nicht daran, daß er vorher "Doom" gespielt hat, sondern eher daran, daß seine Eltern vergessen haben, ihm die eine oder andere Verhaltensmaßregel mit auf den Weg zu geben.

PP: *Wenn also jemand "Doom" in Zusammenhang mit einem Verbrechen bringt, weil der Täter das Spiel vorher gespielt hat...*

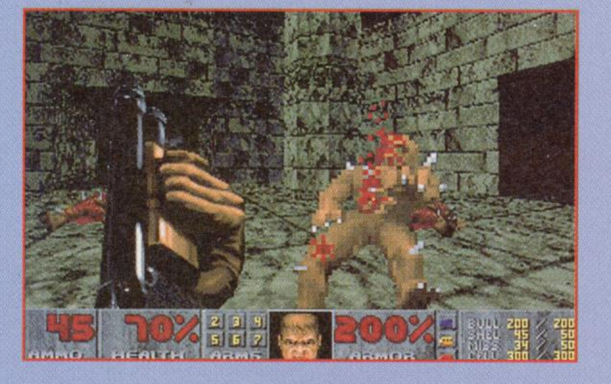


JAY: Hat er vielleicht vorher einen bestimmten Schokoriegel gegessen oder einen Türknopf umgedreht, der schließlich die Initialzündung für das Verbrechen lieferte? Hat er sich eine Zigarette angesteckt – vielleicht war es die rote Flamme, die schuld war. Oder vielleicht lag es auch an Bugs Bunny, der gerade Elmer Fudd in eine Grube geworfen hat und auf ihm herumgetrampelt ist?

Man weiß es nicht, und ich kann mir nicht vorstellen, daß es an den Spielen liegt. Wieviele Leute gehen nach einem Schwarzenegger-Film auf die Straße und rösten ihren Nachbarn? Ich z.B. mag diese Filme; viele Menschen mögen Action und ich kenne niemanden, der daraufhin zum "wilden Tier" geworden ist. Ich finde es ziemlich albern, Filme oder Spiele dafür verantwortlich zu machen!

PP: *Werdet Ihr Euch in Zukunft mehr an die Vorschriften der Spieleindustrie halten?*

„Solange die Regierung nicht alles überwacht, ist ein Verbot sinnlos"



JAY: Es gibt da zwei Ansätze, um dieses Problem in den Griff zu kriegen. Die großen Companies wie Sega, Electronic Arts und Nintendo haben sich zusammengeschlossen, um ein Bewertungssystem einzuführen. Für Firmen wie uns, die PC-Spiele machen, ist das ziemlich unfair.

Wir unterstützen allerdings die "Software Publishers Association", die etwas Ähnliches, allerdings auf freiwilliger Basis, plant.

Ich finde es richtig, wenn man von vornherein weiß: "Dies ist ein Spiel mit Gewaltdarstellungen, Gewehren, bösen Jungs und Schimpfworten" oder "Dieses Spiel enthält jede Menge Lehrreiches, viele Zahlen und Kommas".

Das ist völlig in Ordnung. Ich als Käufer würde es positiv finden, in einen Softwareladen gehen zu können und zu sagen: "Ich suche ein Spiel für meinen Vierjährigen" und nur durch einen Aufdruck auf der Packung gleich das Richtige zu finden. Oder eben sagen zu können: "Mir ist heute nach einem richtigen Gemetzel zumute. Okay, auf in die Abteilung "Blutbad".

PP: *Was genau ist denn der Unterschied zwischen diesem Plan und dem, den Du vorher erwähnt hast?*

JAY: Der erste Plan sieht so aus: Fünf oder sechs Tage vor dem offiziellen Erscheinungsdatum eines Spiels schickt man ein entsprechendes Videoband und einen Scheck über 500 Dollar an eine Prüfungskommission, die aus Psychologen, Eltern und Spielern besteht. Die haben eine Art Checkliste vor sich liegen: Enthält das Spiel Menschen, die andere Menschen erschießen? Kreuzchen. Kommen nackte Brüste vor? Aha, wieder ein Kreuzchen. Wie sieht es mit völlig unbekleideten Körpern aus? Noch ein Kreuzchen.

Was da am Ende beim Zusammenzählen für eine Wertung herauskommt, kann man sich vorstellen.

Ich bin für den zweiten Entwurf, der auf Freiwilligkeit beruht. Er verzögert das Auslieferungsdatum nicht und jeder, der dabei mogelt, wird fürchterlich in den Allerwertesten getreten. Außerdem hat man immer noch die Möglichkeit, kein "rating" anzugeben – das gibt es bei Filmen ja auch. Allerdings könnte sich das negativ auf die Distribution auswirken...

PP: *Warum ist der erste Ansatz unfair für Spiele wie "Doom"?*

JAY: Nicht konkret unfair für "Doom", sondern allgemein: Man stelle sich vor, ein Video zu drehen, das alle – wirklich alle – Aspekte des Spiels dokumentiert. Das dauert doch ewig, das ist wirklich völlig wahnsinnig!

Ich habe daher eher den Verdacht, daß die großen Konzerne ihren Einfluß dazu benutzen, den kleineren Firmen im Namen der "Werte" die Kehle zuzudrücken. Der Ansatz der SPA erfüllt dagegen die beiden Bedingungen, die mir wichtig erscheinen: 1. daß es völlig freiwillig ist und 2. daß es von den Firmen selbst durchgeführt werden kann. Das Erscheinen des Spiels verzögert sich dadurch nicht und man muß auch niemanden bezahlen, der das Spiel völlig durchspielt, um es auf Video abzufilmen.

PP: *Was bringt Ihr in naher Zukunft an neuen Spielen heraus?*

JAY: "Quake" wird das nächste völlig neue Spiel sein, das wir herausbringen. Es ist sechsdimensional aufgebaut und absichtlich so gehalten, daß sich während des Spielverlaufs alles verändert – daher auch der Name. Auch dies wird ein Spiel sein, bei dem man unruhig auf dem Stuhl herumrutscht und so richtig ins Schwitzen gerät. Zusätzlich hat es eine sehr intuitive, unkomplizierte Benutzeroberfläche, die ja so etwas wie unser Markenzeichen geworden ist. Du spielst einen Typ namens Quake, der für die Mächte des Guten arbeitet. Aber man fängt nicht gerade klein an, sondern als richtig schlimmer Finger, als "bad guy", der Stück für Stück die Spielwelt wieder in Ordnung bringen wird. Er kann allerdings auch die Guten umpusten, wenn ihm danach ist...

PP: *Was meinst Du mit "sechsdimensional"?*

JAY: Bisher gab es in unseren Spielen nur die Optionen vorwärts, rückwärts, links-rechts, also x und y, wenn man so will. Jetzt fügen wir die Option z hinzu, d.h. man kann sich auch auf- und abbewegen, springen und kriechen. Aber wir sind noch mitten in der Arbeit daran, es kann sich also noch alles ändern. Was ich jetzt allerdings schon definitiv sagen kann: "Quake" wird im Vergleich zu "Doom" ein Schritt sein wie "Doom" zu "Wolfenstein".

PP: *Was hat es eigentlich mit "Doom" auf sich? Es ist doch seltsam, daß Leute, die vorher von dieser Art Spiel nichts gehalten haben, geradezu süchtig danach werden?*

JAY: "Doom" ist ein Spiel, bei dem man manchmal unwillkürlich den Atem anhält. Man wird eins mit dem Geschehen, wird förmlich in die Story hineingezogen und das ist sehr, sehr spannend.

Diese Reaktion habe ich schon bei uns, aber auch bei anderen beobachtet, in Situationen, wo man z.B. an eine Abzweigung kommt: Die Leute rutschen auf ihrem Sessel ganz nach vorne und versuchen, auf dem Monitor um diese Ecke herumzuspähen – wirklich witzig. Plötzlich schießt irgendwer, der Spieler duckt sich, kreischt und rennt weg. Das macht einfach einen Riesenspaß und daran liegt es wohl, daß die Leute von "Doom" nicht lassen können.

PP: *Geht es Dir auch noch so?*

JAY: Ja klar! Ich sitze vor dem Monitor und murmle vor mich hin: Komm schon; Du bist der Nächste! Ich kriege Dich

schon, komm schon raus... Jeder tut das! Ich erinnere mich an einen ziemlich unerwarteten Anruf: Kurz nach dem Erscheinen von "Doom" beschwerte sich die "Carnegie Melon University" über einen deutlichen Leistungsabfall in ihrem Netzwerk, weil alle Leute mit "Doom" beschäftigt waren... Das war das erste Mal, daß wir von diesem Problem hörten und wir sind mit der Version 1.2 schließlich auch darauf eingegangen. Die Leute haben es buchstäblich überall gespielt und so große Firmen wie Intel, Microsoft und Compaq mußten sich in Meetings damit herumschlagen. Brian Fargo von "Interplay" erzählte mir heute von einem Plakat, das er letzte Woche bei Dell gesehen hat: "Jeder, der während der Arbeitszeit beim "Doom"-Spielen erwischt wird, wird gefeuert!"

Schon ein seltsames Gefühl, daß Menschen ihren Job aufs Spiel setzen, um "Doom" zu spielen, aber ich nehme an, daß sie zu Hause keinen PC stehen haben und es deshalb die einzige Möglichkeit für sie ist, überhaupt einen Blick darauf zu werfen.

PP: *Wieviele Anrufe bekommst Du pro Woche in bezug auf die Lizenzierung der ID-Engine?*

JAY: Zehn oder mehr. Ich habe ein Band auf dem Anrufbeantworter: "Falls es um eine Wahnsinnserfindung geht oder darum, mit unserem Produkt richtig Kohle zu machen, wählt bitte die 5". Dann heißt es weiter: "Bitte arbeitet die Idee aus, faxt sie durch und wenn sie interessant ist, rufen wir zurück".

Ich habe ein File, das ich das "Ronco-Doom-O-Matic File" getauft habe. Hier bewahre ich die ganzen Ideen auf, so in der Art von: "Es schneidet Möhren, würfelt sie, kocht Kaffee und nebenbei kann man auch noch "Doom" damit spielen". Es gibt haufenweise solche Erfindungen und ich war irgendwann an dem Punkt angelangt, an dem ich nebenbei zu nichts anderem mehr kam, außer mich mit diesen Ideen zu beschäftigen.

PP: *Hat sich "Doom" aus "Wolfenstein 3D" entwickelt oder habt Ihr ganz neu damit angefangen?*

JAY: Wir haben von Grund auf neu angefangen. Alles ist neu: der gesamte Code, Grafik, Sound, einfach alles.

PP: *Spielen Deine Kinder auch "Doom"?*

JAY: Dazu sind sie noch etwas zu klein. Mein Ältester, Joshua, ist vier Jahre alt und tobt sich derzeit auf dem "Super Nintendo" aus. Billie, meine Frau, hat mir praktisch verboten, einen PC zu Hause aufzustellen, weil das das "Suchtmittel meiner Wahl" ist. Wenn ich einen Rechner in der Wohnung hätte, würde ich wahrscheinlich so lange vor ihm sitzen bleiben, bis ich geschieden wäre... Aber irgendwann werde ich die Kinder sicher als Vorwand benutzen, damit ich wieder einen "Privatcomputer" habe; dann wird auch "Doom" darauf laufen. Nick, mein Jüngster, ist erst ein Jahr alt und hat gerade herausgefunden, wo der "An"-Knopf am Fernseher ist. Damit ist er momentan völlig beschäftigt.

PP: *Ihr habt kürzlich einen Zusatz herausgebracht, mit dem man eigene Level für "Doom" basteln kann...*

JAY: Ja, John Carmack hat das Ding entwickelt, mit dem man die Karten dafür machen kann. Es nennt sich "Binary Space Partition Algorithmus", BSP, aber das ist eigentlich auch schon alles, was ich darüber weiß. Entstanden ist es aus der Notwendigkeit, den Editierprozeß zu vervollständigen. John hat diesen Zusatz einfach für den Public-Domain-Bereich veröffentlicht.



PP: *Überrascht es Euch, daß die Leute so ins Extreme gehen, soviel Zeit und Mühe in das Spiel investieren?*

JAY: Mittlerweile nicht mehr. Das gleiche ist bei "Wolfenstein" passiert, also waren wir einigermaßen darauf vorbereitet. Die Tatsache, daß Leute sich so intensiv mit dem Spiel beschäftigen, daß sie ihre eigenen Levels kreieren wollen, ist doch ein gutes Zeugnis für "Doom" und jeder hier fühlt sich geschmeichelt. Ich finde es toll.

PP: *Ihr habt das Jaguar-System für "Wolfenstein 3D" und für "Doom" benutzt?*

JAY: Haben wir. Das System ist technisch viel raffinierter als alles andere, was derzeit auf dem Markt ist; die Hardware ist einfach besser. Das 3DO-System ist technisch eingeschränkt, weil man nichts überschreiben kann; man muß beim Programmieren mit "system calls" in einer Macintosh-artigen Umgebung arbeiten: Igitt! Mega Drive und Super-Nintendo sind zwar immer noch ganz nette Maschinchen; die zuständigen Firmen trauen sich aber nicht so recht, so etwas wie "Doom" auf ihnen laufen zu lassen...

PP: *Es gibt Schätzungen der Softwareindustrie, die besagen, daß auf ein verkauftes Spiel ungefähr zehn Raubkopien kommen. Ihr habt Euren Kunden so etwas wie eine Hemmschwelle dagegen vermitteln können, mit Euren Produkten so umzugehen. Wie habt Ihr das gemacht?*

JAY: Indem wir ihnen etwas dafür gegeben haben: Sie sind unsere Freunde. Ich betrachte die Leute im "Internet" nicht als Kunden, obwohl sie es de facto natürlich sind. Das sind für mich die "Jungs (und Mädels) aus dem Netz" und ich bin einer von ihnen. Also denke ich mir, daß sie schon aufpassen werden.

„Ich sitze vor dem Monitor und murmle vor mich hin: Komm schon, du bist der Nächste"

PP: *Wer ist Dein Lieblingskünstler, Maler oder Musiker, ganz egal.*

JAY: Ich bin verrückt nach Musik, aber es ist schwer zu sagen, wer nun mein Favorit ist, weil ich so viele davon habe. Die Liste würde den Rahmen der *POWER PLAY* sprengen. Ich mag eigentlich alles – von Mozart bis Metallica. Was Malerei bzw. Grafik angeht: Ich bin ein Cartoonfreak. Unsere Bürowände sind voll mit "cells" aus Cartoon-Klassikern. Wir haben viele von Warner Bros.: Bugs Bunny, Yosemite Sam und Elmer Fudd. Das Glanzstück ist eine "cell" von "Dopey", die aus dem Film von 1937 stammt, mit den Originalstempeln. Die Cartoons wirken viel motivierender als all die dämlichen Bürosprüche, die überall aufgehängt sind. Sie sind lustig, sehen gut aus und eigentlich ist doch jeder ein Cartoon-Fan, oder?

PP: *Gibt es da irgendeine Wesensverwandschaft zu "Dopey"?*

JAY: Nein, das war bloß der einzige aus der Serie, den ich kriegen konnte. Seelenverwandt bin ich mit "Sleepy"...



Außerdem haben wir noch “cells” aus dem “Heavy Metal”-Film und Batman's, die wir sammeln. Man könnte das fast schon als eine Art Geldanlage bezeichnen, aber eigentlich sammeln wir diese Sachen, weil wir Spaß daran haben.

PP: *Ist das eher Dein Ding oder das der Firma?*

JAY: Das der Firma. Mir gehören die ganzen schönen Sachen nicht persönlich, obwohl ich das natürlich auch nicht schlecht fände.

PP: *Alles in allem hat man bei Eurer Firma das Gefühl, daß die Atmosphäre sehr “relaxed” ist.*

JAY: Ja, es ist eine einzige große Party – reich mir doch bitte mal ein Bier 'rüber… Das mit dem Bier ist natürlich nur Flachs, aber es stimmt, wir haben unseren Spaß dabei. Die Stammbesetzung ist seit langer Zeit dabei und wir waren schon Freunde, bevor wir Kollegen wurden. Jeder ist ein Experte auf seinem Gebiet, arbeitet lange und hart, ist aber mit Begeisterung bei der Sache.

PP: *Also alles ziemlich unkompliziert; die Leute kommen ins Büro, wann sie wollen?*

JAY: John Cormack kam heute z.B. erst um halb vier rein, bleibt aber sicher wieder bis spät in die Nacht. Ich bin verheiratet und habe zwei Kinder, halte mich also eher an “traditionellere” Zeiten.

Tatsache ist, daß man seinen Job machen muß. Wieviel Zeit man dafür braucht, ist eher zweitrangig.

PP: *Gab es auch schon mal richtige Auseinandersetzungen bei Euch, mit fliegenden Tastaturen und allem Drum und Dran?*

JAY: Aber sicher. Zwar ohne fliegende Gegenstände, aber hitzige Debatten kommen öfter vor, wobei aber jeder erstaunlich rational bleibt. Keiner regt sich übermäßig über Kleinkram wie die Form einer Pistole oder so etwas auf. Wir setzen uns zusammen und reden darüber. Dann machen wir die “Cäsar-Abstimmung”: Daumen hoch oder Daumen runter. Es bleibt alles im Rahmen und jeder kann seine Meinung äußern. Aber wenn es um wirklich harte Entscheidungen geht, haben die fünf Gründungsmitglieder das letzte Wort, nach Mehrheit.

„In den USA haben wir mit dem Slogan: In Deutschland indiziert! geworben“



PP: *Hast Du schon einmal zufällig in einem Softwareladen gestanden, als sich das Gespräch um eines Eurer Spiele drehte? Was ist das für ein Gefühl?*

JAY: Ja, klar, das ist uns allen schon mal passiert und es ist ein sehr wohliges, zufriedenes Gefühl im Bauch. Manchmal mische ich mich dann ein und sage: “Das ist ja cool – ich gehöre zu ID Software und das Spiel ist von uns!” Die Leute reagieren völlig unterschiedlich, angefangen von “Ich glaube Dir kein Wort” bis zu “Ich bin es nicht wert, Deine Füße zu küssen, großer Meister!” Auf diese Art haben schon viele wunderbare Freundschaften begonnen…

PP: *Habt Ihr am Anfang damit gerechnet, einmal so erfolgreich zu sein?*

JAY: Nein, auf keinen Fall. Nehmen wir zum Beispiel “Wolfenstein”: Wir wußten, daß es ein gutes Spiel werden würde. Aber wir haben nicht damit gerechnet, daß es sich so gut verkaufen würde und vor allem nicht damit, daß es diesen Kultstatus erreichen würde – die Leute sind einfach verrückt danach.

Bei “Doom” war es so, daß wir nach den Erfahrungen mit “Wolfenstein” schon etwas mehr darauf vorbereitet waren, aber auch das Spiel lief besser, als wir erwartet hatten. Die entscheidende Frage bei ID ist immer: “Macht es Spaß?” Das ist eigentlich das einzige Marketingkonzept, was wir haben. Wir fragen uns nicht, ob wir nun “die Zielgruppe der 16- bis 18jährigen anpeilen”; nichts von diesem “Anzug und Schlips”-Mist. “Doom” gab es in der Form noch nicht – also mußten wir es erfinden. Wir sind die größten Spielverrückten, die wir kennen und gleichzeitig die größten Fans unserer eigenen Spiele. Glücklicherweise gibt es aber noch andere, die “Doom” gerne spielen…

PP: *Was meinst du mit “Anzug und Schlips”- Mist?*

JAY: Die Leute, die hereinkommen und sagen: “Das könnt Ihr nicht machen. Ihr könnt keinen Ziegenkopf in Eurem Spiel verwenden, weil dann ein entscheidendes Marktsegment wegfällt. Wir kriegen eine schlechte Presse durch die Verbindung eines religiösen Negativsymbols. Also könnt Ihr das nicht machen”. Kurz gesagt: Einmischung von Typen, die nichts von Spielen verstehen, aber trotzdem Entscheidungen darüber treffen wollen.

PP: *Eine Frage zu “Doom II”: “Hell On Earth” geht direkt in die Softwareläden. Wird es keine Shareware-Version geben?*

JAY: Nein, diesmal geht es direkt in den Verkauf. GT Interactive Software wird der zuständige Publisher sein. “Doom II” wird noch umfangreicher, böser und besser sein als der Vorgänger.

PP: *Landet Ihr damit nicht ein Eigentor, wenn Ihr von dem Distributionsweg abweicht, der Euch zum Erfolg verholfen hat?*

JAY: Wir haben uns folgendes dabei gedacht: “Doom 1” kam am 10. September '93 heraus. Teil 1 war umsonst, Teil 2 und 3 erreichte die Leute für 40 Dollar. Das Spiel geht in die Netzwerke, erreicht den “Underground” – und läuft Amok.

Wenige Monate später erscheint “Doom 2”. Die Leute sind nicht mehr auf die Netzwerke oder Mundpropaganda angewiesen, sondern gehen in den Laden und sagen: Einmal “Doom 2”, bitte. Wir verdienen vielleicht sechs oder sieben Dollar mehr an einem Spiel; sie öffnen die Packung, spielen es und sind glücklich. Und mehr noch: In jeder Packung “Doom 2” finden sie den ersten Teil von “Doom 1” und vielleicht überzeugt der sie auch. Du siehst also, der Wahnsinn hat Methode…

PP: *Wie wird “Doom 2” aussehen?*

JAY: Wir sind noch mittendrin, also kann ich wenig dazu sagen. Es werden so um die 30 komplett neue Levels sein.

PP: *Irgendwelche konkreten Verbesserungen?*

JAY: Die Levels werden besser und auch die Karten, einfach durch unsere

Erfahrungen mit "Doom 1". Die Levels werden noch aufregender: neue Gegner, neue Musik und neue Herausforderungen. Wie ich vorhin schon einmal gesagt habe: Das ganze Spiel ist größer, böser und besser; das faßt die Veränderungen eigentlich zusammen. In "Doom" ging es uns um die Atmosphäre, nicht die grafische Darstellung der Umgebung, sondern um die Umgebung selbst. Wir können eine Menge mit den "level tools" machen, ohne die Engine dahinter zu verändern. Deshalb ist das Spiel jetzt "Doom 2", nicht irgendein neues Spiel.

PP: *Was gibt es Neues auf dem Monstersektor?*

JAY: Einer der Motze hat die Aufgabe, herumzulaufen und durch Berührung der Überreste die "bad guys" wieder lebendig zu machen; ich glaube, sein Name ist "Soul Sucker". Ein anderer, ein dicker, fetter Typ, hat 2 Kanonen an jedem Arm; ich weiß jetzt leider nicht, wie wir die getauft haben. Jedenfalls ist er eine ziemlich harte Nuß.

PP: *Wo ist "Doom 2" jetzt?*

JAY: Ich glaube, auf Sandys Festplatte... Scherz beiseite, es soll Weihnachten herauskommen.

PP: *Eure Marketingstrategie ist ziemlich ungewöhnlich. Warum habt ihr Euch entschieden, "Wolfenstein" und "Doom" als Shareware herauszubringen, anstatt den traditionellen Weg über einen Publisher zu wählen?*

JAY: Unter anderem auch aus finanziellen Gründen. Shareware ist ein Synonym für "direkte Vermarktung". Wenn man den traditionelleren Weg wählt und das Spiel für, sagen wir mal, 59.95 Dollar auf den Markt kommt, kriegt der Entwickler nur etwa fünf Dollar pro verkauftes Exemplar. Wenn er ein Verhandlungsgenie ist, kann er vielleicht 6.50 oder sieben Dollar herausschlagen, aber dabei bleibt es dann auch. Mit unserem Shareware-Prinzip halten wir also einerseits die Kosten niedrig – Doom kostet nur 40 Dollar – und wir sind diejenigen, die daran verdienen, wobei wir auch kein schlechtes Gewissen haben, denn wir haben hart dafür gearbeitet. Im anderen Fall verdienen nämlich die Mittelsmänner: die Ladenbesitzer, die Zwischenhändler und die Publisher.

PP: *Mit anderen Worten also die, die eigentlich nichts dafür getan haben?*

JAY: Oh, sie tun schon ihre Arbeit. Ich will nicht behaupten, daß sie alle auf der faulen Haut liegen und sich an uns bereichern. So ist der Vertrieb nun einmal aufgebaut, zu Ungunsten des Entwicklers, und das störte uns. Also haben wir ihn geändert.

PP: *Was hältst Du von den anderen 3D Engines auf dem Markt?*

JAY: Es war klar, daß der Trend in diese Richtung ging – wenn wir es nicht gemacht hätten, wäre jemand anders in diese Bresche gesprungen. Es gab ja vor uns auch schon Firmen, die in diese Richtung gegangen sind: "Ultima Underworld" war z.B. eher da, aber das war natürlich kein richtiges Action-Spiel. Trotzdem: es war da, bevor "Wolfenstein 3D" herauskam.

PP: *Was war das für ein Gefühl, diese Engine schon im Haus zu haben und dann zu erleben, wie jemand ein Spiel mit einer ähnlichen Engine kurz vor Euch auf den Markt bringt?*



JAY: Wir wußten schon vorher davon, weil wir mit den Entwicklern der "Konkurrenz" befreundet sind. Wir sind keine Firma, die die Tür hinter sich zumacht und sich alles patentieren läßt, damit auch ja niemand anders unsere Ideen nutzen kann.

Das ist dumm und selbstsüchtig. Wenn jemand ein technisches Problem hat – ich weiß zwar nicht, ob das schon mal passiert ist, aber wenn es eines gäbe und es würde z.B. Doug Church zu John Carmack kommen und ihn fragen, wäre John mehr als glücklich, ihm helfen zu können. Auch umgekehrt wäre es so, da bin ich sicher.

PP: *Fühlt Ihr Euch geschmeichelt durch die Imitationen Eurer Spiele, die jetzt auf den Markt kommen?*

JAY: Aber natürlich! Wir machen keine Spiele, um jemanden auszustechen, sondern weil wir sie gut finden und zufrieden damit sein wollen.

PP: *"Doom" ist an zwei Firmen lizenziert worden. Welche sind das?*

JAY: Cygnus Studios und Raven Software. Raven hat "Shadowcaster" für Origin gemacht und Cygnus hat gerade "Raptor" über Apogee herausgebracht. Beide Firmen werden etwas für den Shareware-Markt herausbringen. Der Arbeitstitel bei Cygnus ist "Strife", eine Art Cyberpunk-Rollenspiel. Das Spiel von Raven ist noch namenlos; es wird so etwas wie "Doom" mit Zauberern.

PP: *ID ist so etwas wie ein Pionier auf dem Gebiet "virtual smooth scrolling engine". Wie werdet ihr mit diesem Ruf in zukünftigen Projekten umgehen?*

JAY: Wir werden die Engine nicht "zu Tode reiten". Das nächste Spiel wird etwas völlig Neues werden, in das wir natürlich unsere Erfahrungen einfließen lassen. John Carmack, der der eigentliche "Magier" hinter den Kulissen von ID ist, wird eine völlig neue Engine basteln und dann wird es wieder ein neues Wunderwerk von ID geben.

„Das Problem bei Wolfenstein liegt wohl eher in der Darstellung physischer Gewalt"

PP: *Warum habt Ihr Eure Firma eigentlich ID getauft und nicht "Superego"?*

JAY: Ursprünglich stand ID mal für: "In Demand". Aber irgendwie mochte das keiner und so sind wir zu dem Freud'schen Wortspiel (ID = ES) übergegangen, das macht mehr Spaß.

PP: *Wie feiert Ihr die Neuerscheinung eines Spiels?*

JAY: Bei "Wolfenstein" und "Spear of Destiny" haben wir den Laden für eine Woche dichtgemacht und sind alle – die gesamte Firma mit Anhang – zu Disney World gefahren und haben tüchtig einen draufgemacht. Natürlich hat die Firma bezahlt. Das ist nur fair, weil wir wirklich teilweise 12- oder 14-Stunden-Tage arbeiten. Für die unter uns, die nicht verheiratet sind, heißt das: siebenmal die Woche im Büro sitzen. Auch manche Angestellten mit Familie kommen am Samstag und Sonntag in die Firma – wie die das hinkriegen, ist mir ein Rätsel. Aber so ist das Motto nun mal bei id-Software: "Work hard, play hard". *Brenda Garno/vw*

LUST

Erotik auf CD-ROM

Mit dem Siegeszug der Silberscheiben zieht der Sex nun auch auf dem PC ein. Wir meinen: Auch Volljährige sollen ihr Geld nicht zum Fenster rausschmeißen!

Den "harten" Tatsachen muß ins Gesicht geschaut werden: Schon heute ist jede dritte PC-CD, die über den Ladentisch geht, eine mehr oder minder deftige Sex-Scheibe. In Zeiten von Super-VGA, True-Color und einem sehr aufnahmefreudigen Speichermedium, sind die schlüpfrigen Diskettenspielchen und -fotos der Vergangenheit auch auf dem Schul- und Hinterhofmarkt kein Thema mehr. Die Qualität der neuen Digi-Bilder läßt sich durchaus mit den Ablichtungen der Hochglanzschönheiten einschlägiger Herrenmagazine vergleichen und selbst grobpixelige Schmodderfilmchen drohen eine ernstzunehmende Konkurrenz für das antiquierte



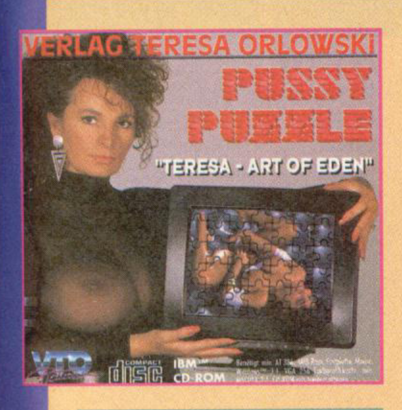
VTO-Foxy Clips

Die "Herrenausstatterin" der Nation machte schon im Vorfeld den meisten Wirbel um die zu erwartenden Männerfreuden auf dem neuen Medium. Aufgrund des Namens und der reißerischen, gewohnte VTO-Qualität versprechenden Aufmachung finden diese CDs leider zu Unrecht den größten Absatz. Zugegeben– wer auf Filme der Porno-Schmiede steht, kommt auch hier auf seine Kosten: Die rund 600 MByte des Silberlings wimmeln nur so von unzeitgemäß geschminkten Ostblock-Girls und einigen exotischeren Auslandsimporten mit mehr oder weniger ins Gewicht fallenden Figurproblemen. Zweckmäßigerweise rekrutieren sich die abgelichteten "Models" zum größten Teil aus dem Stab der allseits bekannten Hardcore-Darstellerinnen aus gleichem Hause. Wenigstens technisch zeigt man Klasse: Die Bilder (keine Videoclips wie der Titel vermuten lassen könnte!) liegen in ansprechender Qualität jeweils in den Variationen 256 Farben und True-Color sowie in vier verschiedenen Formaten vor. Wiederholungen allerdings inbegriffen, so daß sich der eigentliche Inhalt auf weniger als ein Viertel der gesamten Speichermasse beläuft. Die beigefügten Bildbetrachter-Tools gehören allesamt zur besseren Sorte.

Wertung: 
Hersteller: VTO Pictures, Hannover
Quelle: KröGer Software, 32584 Löhne
Zirka-Preis: 50 DM

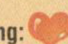
ODER FRUST?

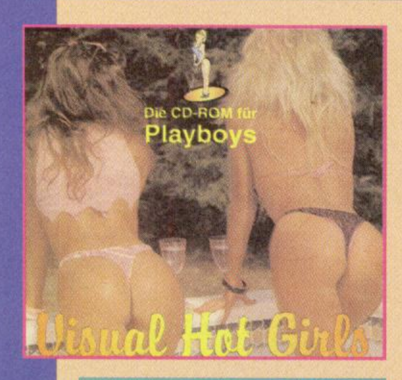
VHS-System zu werden. Den jüngsten Erotikboom nutzend, sind es nicht mehr nur unsere "bundeseigenen" Sexmatronen Orlowski, Uhse & Co., die sich ein saftiges Stück vom neuen Medienkuchen abschneiden wollen. Unlängst haben findige Importeure die ästhetisch weitaus bessere Qualität von Ami-Silberlingen der Marke "New Machine Publishing" oder "Vivid" entdeckt. Um unsere Leser vor Fehlkäufen zu bewahren und andererseits einige Empfehlungen auszusprechen, stellen wir eine kleine Auswahl an Sex-CDs vor, die sich inhaltlich meist auf eine Ansammlung mehr oder weniger bekleideter Damen beschränken. Von ausgesprochen pornographischen Programmen haben wir bewußt Abstand genommen. Vor "interaktiven" Programmen sei gewarnt, die sogenannte Handlungsfreiheit beschränkt sich meist auf einfache Tätigkeiten wie die individuelle Vorwahl des Programmablaufs und bietet in etwa den gleichen "Spielspaß" wie Tsunamis *Man Enough*. *fh*



VTO-Pussy Puzzle

Wenn erwachsene Männer wieder puzzeln, kann nur eine höhere Macht im Spiel sein. Nomen est omen – nicht berühmte deutsche Bauwerke, die bunte Welt der Blumen oder grasende Milchkühe auf grüner Weide sind die Motive der VTO-Puzzle-Reihe. Hier werden fleischliche Begierden Stück für Stück zu erotischen An- und Einsichten zusammengesetzt. Das einstmals familientaugliche Kombinierspiel kommt nun in vier Versionen daher: "Electric Dreams", "Erotic Zone", "Digital Harem" und "Sexy Byte" bieten jeweils zwölf Motive, die es in akribischer Feinarbeit zusammenzufrickeln gilt. Hastige können die Größe der Puzzleteile auf ein vorschulaltergerechtes Maß heraufsetzen. Die Stückwerk-Freuden werden durch aufmunternde ("Jaaa!") oder bedauernde ("Oooh, nein!") Damenworte, je nach Puzzlerglück, untermalt. Da die Darstellungen der Leichtgeschürzten (unter der Sonne Ibizas oder auf Hannoverscher Studiobetten-Seide) sich mit denen der "Foxy Clips" decken, lohnen sich Doppelkäufe nicht. Nimmersatts, die gleich alle 48 Motive der Serie auf einmal brauchen, können sich an der Puzzle-Kompilation "Teresa-Art Of Eden" erfreuen, die alle vier Einzeltitel zu einem günstigeren Preis in sich vereint.

Wertung: 
Hersteller: VTO Pictures, Hannover
Quelle: directMedia, 12279 Berlin
Zirka-Preis: 60 DM (Kompilation 100 DM)

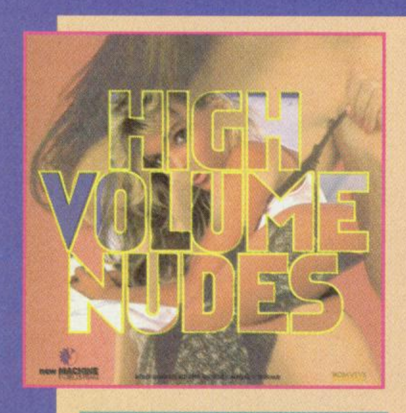


Visual Hot Girls

Obwohl von Grund auf dubios (Hersteller "Share Care" gibt weder auf CD noch Booklet eine Adresse oder Telefonnummer preis) und von der äußeren Aufmachung her geschmacklos anmutend, ist bei der zweiten Auflage der "Visual Hot Girls"-CD nur der Preis billig. Die vollgestopfte CD wartet mit über 3000 Fotos ästhetisch anmutender Frauen auf, die allesamt aus den einschlägig bekannten BBS-Boxen "Digital Photo Gallery", "Prizm Image Center", "Garlique Graphics", "Rusty'n'Edie" und "Nite Log Imaging" stammen. Die "amerikanischen" Anforderungen an die Gesichter und Körper der Damen sorgen für wenige "Beleidigungen des Auges". Trotz der enormen Bilderfülle (GIFs in 256 Farben) kommt es zu erstaunlich wenigen Wiederholungen, was in diesem "Genre" durchaus eine Seltenheit ist. Die enthaltenen Utilities (trotz Shareware meist komplett funktionsfähig) zur Bildbetrachtung und -weiterverarbeitung können sich sehen lassen: Der bekannte "Graphic Workshop" in seinen DOS- und Windows-Varianten, der Shareware-Knüller "Paintshop", der DOS-Betrachter "Vpic" und der kreative "Demomaker".

Wertung:

Hersteller: Share Care
Quelle: KröGer Software, 32584 Löhne
Zirka-Preis: 59 Mark

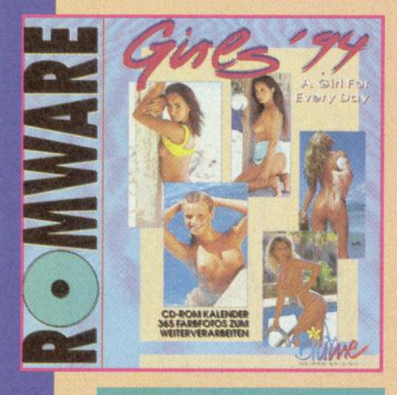


High Volume Nudes

Die Erotik-CDs der amerikanischen Firma "New Machine Publishing" zeichnen sich durch höchsten Qualitätsanspruch bei der Auswahl der abgelichteten Damen, bei der Menügestaltung und Cover-Art selbst aus. Der Haken an der Sache: Nur bei findigen Importeuren werdet Ihr die Silberscheiben im Regal stehen sehen. Auch preislich bewegen sich die Produkte mit Photos namhafter Photographen wie J. Stephen Hicks in der Oberklasse. Dafür bekommen nicht nur Windows-Fans, sondern auch die Mac-Freaks in den Genuß der meist überbildschirmgroßen "Nudes". Die mit 500 Bildern gut gefüllte CD gibt ihre Schätze in den Qualitäten TrueColor und 256 Farben preis. Die Formate PIC und JPEG lassen sich mit dem beigefügten Bildbetrachter PICviewer problemlos auf Euren Screen bringen. Grundsätzlich jede der "New Machine Publishing"-CDs enthält einen CD-ROM-Sampler, der Euch in kurzen Programmbeschreibungen (teilweise mit minutenlangen AVI-Video-Clips) mit dem Restangebot der kalifornischen Firma vertraut macht: Neben reinen Fotosammlungen gibt es da auch einen Adult-Movie-Almanach, interaktive Erotikabenteuer oder ganze Filme der einschlägigen Sorte.

Wertung:

Hersteller: New Machine Publishing
Quelle: PC Fun, 80336 München
Zirka-Preis: 100 DM



Girls 94

Hinter dem vielversprechenden Namen verbirgt ein Jahreskalender mit BMP-Farbfotos von 365 Kalenderschönheiten, die sich allesamt aus dem Programm isolieren und weiterverarbeiten lassen.

Der Kalender an sich verbirgt vielfältige Funktionen: Neben den üblichen Buttons zur Datumssuche und zum Wiederauffinden des aktuellen Datums besteht die Möglichkeit, zu jedem Tag Notizen in beliebiger Länge (speicherplatzabhängig) in ein Memofeld einzugeben. Ist die Hintergrundbild-Option angewählt, wird das Kalender-Girl des jeweiligen Tages als Windows-Hintergrund geladen und angezeigt.

Natürlich können auch alle Bilder unabhängig vom aktuellen Datum hintereinander in Serie betrachtet werden. Eine übliche VGA-Karte mit 256 Farben reicht aus, um eine recht gute Darstellung zu erhalten.

Da alle Fotos aber auch noch mal in True-Colour vorliegen, empfiehlt sich eine dementsprechend taugliche Karte für den optimalen Bildgenuß. Solange es sich um nichtgewerbliche Zwecke handelt, dürfen alle auf der CD-ROM befindlichen Motive weiterverarbeitet und genutzt werden.

Wertung: 

Hersteller: Romware, 22761 Hamburg
Quelle: directMedia, 12279 Berlin
Zirka-Preis: 69 Mark



Multimedia Erotik

Hinter dem Zauberwort Multimedia verbirgt sich auch hier leider nicht viel mehr als ein vertonter Bildbetrachter: Die rund 500 an sich recht harmlosen Bilder (Playboy- bis Penthouse-Niveau) in 256 Farben lassen sich neben einer einschmeichelnden Hintergrundmusik per Buttondruck auch mit WAV-Kommentaren der anzüglichsten Sorte versehen. Hierbei handelt es sich um gut verständlich digitalisierte Tonauszüge aus Hardcore-Pornofilmen. Da sich die Bilder aus amerikanischer Quelle nicht mit denen anderer Produkte decken, Wiederholungen vermieden werden und auch hier das Hauptaugenmerk auf Ästhetik lag, bleibt die CD trotz der Stöhn-Spielereien empfehlenswert.

Das Windows-Menü bietet schnellen Zugriff auf die Bilddateien, die ausschließlich im BMP-Format vorliegen.

Zocker-Freaks könnten auch am mitgelieferten Strip-Poker (eingeschränkte Shareware-Demoversion) Gefallen finden, das sich in seiner Qualität allerdings nicht von den üblichen Schmalspur-Pokerspielen unterscheidet.

Wertung: 

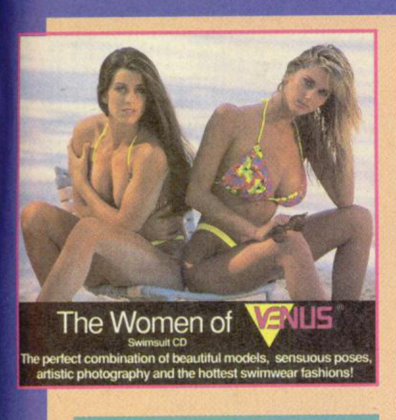
Hersteller: Musik Digital Gmbh (Share Care)
Quelle: KröGer Software, 32584 Löhne
Zirka-Preis: 59 Mark



Dream Girl

Kenner des kommerziellen Programmes *Man Enough* und seines Shareware-Pendants *Get The Girl* wissen, wie weit es mit der Interaktivität solcher "Anmach-Programme" her ist: Auf die Fragen der geneigten Damenwelt können im Multiple-Choice-Verfahren diverse Antworten angeklickt werden, mit denen Ihr bei Euren Herzensdamen unterschiedliche Reaktionen hervorruft. Schmecken ihnen Eure Kommentare nicht, dürft Ihr von vorne anfangen, bei Wohlgefallen gewährt Madame immer tiefere Einblicke in ihr Privatleben. Obwohl auf der Packung mit "X-Rated" gekennzeichnet, belaufen sich die Offenherzigkeiten auf biederen Durchschnitt: Noch nicht mal eine Brustwarze wurde gesichtet, das Model Eurer Träume (eine kühle Blonde und eine rassige Dunkle) räkelt sich allenfalls im Bikini vor Euch auf dem Boden herum. Die Reaktionen der holden Weiblichkeit erfreuen als Digi-Filmchen Euer Auge, wobei die gute Sprachausgabe (englisch) noch das animierendste Element darstellt. Zuckersüße Songs mit Piepsstimmchen a la Sabrina vorgetragen, untermalen die verfilmten Tanzkünste Eurer weiblichen Gegenüber, die Ihr als Sonderbelohnung nach Etappensiegen beäugen dürft.

Wertung:
Hersteller: Softforum
Quelle: directMedia, 12279 Berlin
Zirka-Preis: 98 Mark



Women of Venus

Das CD-Multitalent (DOS-, Windows-, Mac-, Amiga- und Unix-tauglich) bietet jeweils 425 Farbbilder entweder in True-Colour oder 256 Farben (TIF- und GIF-Format).

Dargestellt werden ausschließlich Models in Bikinis und Badeanzügen der amerikanischen Firma "Venus Swimwear". Dieser Hersteller für Bademoden veranstaltet regelmäßig in den ganzen USA groß angelegte Model-Wettbewerbe, um seine Produkte ansprechend präsentieren zu können. Die glücklichen Gewinnerinnen werden zu Photosessions an exotische Schauplätze in aller Welt bestellt.

Aus eben diesen Photoserien setzt sich das Material der CD zusammen. Entweder einzeln oder in einer vielseitig konfigurierbaren Diashow könnt Ihr das gesamte Bildmaterial der eher puritanisch-prüden Silberscheibe Revue passieren lassen. Zum Augenschmaus können verschiedene den Locations angepaßte Musikstücke als passende Untermalung ausgewählt werden. Da sämtliche Teenager-Models allenfalls Cheerleader-Erotik versprühen, eignet sich der muntere Badespaß geradeмal zur lauen Stimulation bei der nächsten Urlaubsplanung.

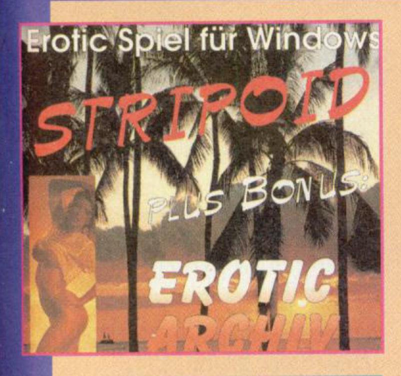
Wertung: 
Hersteller: Wizard Computer Graphics
Quelle: Bath-Beach, 76889 Schweighofen
Zirka-Preis: 59 Mark



Sex für Windows

Die hier dargebotenen rund 1000 GIFs in 256 Farben entstammen nicht nur der gleichen Quelle wie die der im vorangehenden besprochenen "Visual Hot Girls"-CD, sie sind in vielen Fällen auch identisch. Die aus BBS-Boxen entnommenen Fotos wiederholen sich leider hin und wieder, was den eigentlichen Bildbestand der Scheibe auf ca. 800 Fotos schrumpfen läßt. Bevor sich Enttäuschung breitmacht, kann "Sex für Windows" mit einem wahren Trumpf in der Hinterhand aufwarten: 65 Shareware-Versionen aktueller und qualitativ sehr guter Grapfikprogramme (darunter "Graphic Workshop", diverse Fraktalengenerierungs-Pro-gramme, "Winmorph", "Picture Man" und "Photolab") haben den Weg auf diesen Silberling gefunden. Zusätzlich Shareware-Versionen von fünf Malprogrammen (u.a.: "Kwikdraw", "Tribal Draw" und "Windraw") fordern Eure Kreativität. Wer immer noch nicht genug hat, kann sich mit einer eingeschränkt spielbaren Strip-Poker Demoversion (identisch mit dem Demo der "Multimedia Erotik"-CD) vergnügen. Da uns von enttäuschten Kunden des Software-Hauses "Viva Media" vermehrt Beschwerden zu Ohren gekommen sind, raten wir von einer Vorauskasse ab und empfehlen bei Interesse ausschließlich die Zahlungsweise per Nachnahme.

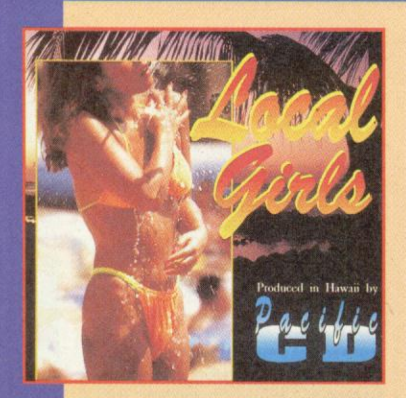
Wertung:  
Hersteller: Viva Media, I-39012 Meran
Quelle: Hersteller
Zirka-Preis: 40 DM



Stripoid

Das Windows-Spiel *Stripoid* ist ein deutscher *Breakout*-Klon, der den erfolgreichen Abschluß eines jeden Levels mit dem Bild einer sich Stück für Stück ihrer Kleidung entledigenden Schönheit belohnt. Ein sich am unteren Bildrand befindlicher, horizontal beweglicher Prellblock muß vom Spieler so in Position gebracht werden, daß der an Winkeln und Mauerblöcken abprallende Ball möglichst lange im Spiel bleibt. Diverse zu treffende Bonusblöcke bewirken in der Regel Geschwindigkeits- oder Richtungsänderungen beim Spielball oder das Entblättern zuvor verhüllter Damen. Die qualitativ mäßigen "Belohnungs-Fotos" entstammen der deutschsprachigen Ausgabe des Herrenmagazins "High Society". Mittels des enthaltenen Leveleditors können in dieser Vollversion Spieldesigns nach eigenen Vorstellungen entwickelt werden. Sehr puristisches, etwas zu schweres Spiel! Das Erotik-Archiv für Windows ist ein Verzeichnis von sich derzeit am Markt befindlichen Erotik-CDs. Zu jeder CD erhält man neben der Abbildung des Covers eine in Deutsch verfaßte, kurze inhaltliche Beschreibung, sowie gelegentlich einige Fotoauszüge. Sehr nützlich, wenn auch nicht vollständig!

Wertung: 
Hersteller: NBG Verlag
Quelle: Bath-Beach, 76889 Schweighofen
Zirka-Preis: 34 Mark

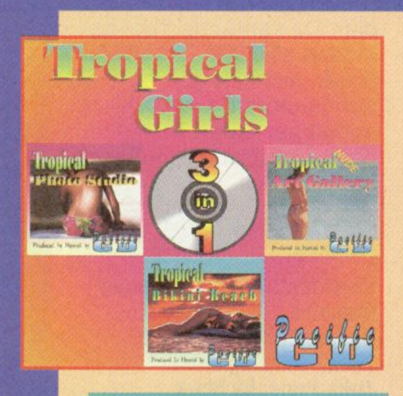


Local Girls

Etwas unangenehm fällt die sehr eigentümliche Präsentation von Ablichtungen hawaiischer Lokal-Schönheiten auf. Mit pseudo-künstlerischem Anspruch versuchte man, den erotisch eher unterkühlten denn heißblütigen Fotos eine ganz besondere Note zu verleihen, was aber gewaltig in die Hose ging (im negativen Sinne!). So wird unser Auge vorwiegend mit absonderlichen Fotomontagen gequält, die allemal zur flauen Belustigung herhalten können. Die restlichen "naturbelassenen" Bilder sind Schnappschüsse vom dortigen Liegestrand, der entgegen aller Erwartungen mitnichten idyllisch und exotisch, sondern sehr nach Überfüllung und hiesigen Freibädern ausschaut. Was an unförmigen Körpern, die in einem Mischsud aus Sonnenöl und Schweiß unästhetisch vor sich hindünsten, sehenswert sein soll, bleibt mir schleierhaft. Immerhin dürfen auch Mac-Besitzer dem zweifelhaften Vergnügen im TIF-Format frönen. Jeweils nur 65 identische Bilder (davon sind etliche Werbebilder für weitere Produkte des Herstellers!) für Mac und PC lassen ob des verschwendeten Speichermediums Zornestränen in unsere beleidigten Sehorgane schießen.

Wertung: 

Hersteller: Pacific CD
Quelle: Bath-Beach, 76889 Schweighofen
Zirka-Preis: 79 Mark



Tropical Girls

In die gleiche Kerbe wie die zuvor besprochene "Local Girls"-CD schlägt auch dieser Sampler-Silberling des gleichen Herstellers. Hierauf sind die auch als Einzel-CDs erhältlichen Titel "Tropical Photo Studio", "Tropical Art Gallery" und "Tropical Bikini Beach" enthalten. Zu den bereits erwähnten Fotomontagen und Strandfotos gesellen sich nun mittels Photoshop verfremdete Aktbilder hawaiischer Mädels. Mit Weichzeichner, verfremdeten Farben und einem fresko-ähnlichen Hintergrund soll ein künstlerischer Effekt erzielt werden. Locker mit dem Pinsel hingeschmissen – so soll's aussehen, doch auch die tollste Grafik-Hascherei kann den Bambushütten-Mief, in dem die Fotos der Exotinnen entstanden sind, nicht übertünchen.

Als "Clou" wurden einige dieser Fotos zu "Multimedia-Präsentationsshows" verquickt, welche DOS-, Windows- und Mac-tauglich sind. Zu stupiden WAV-Dateien (Meeresrauschen) läuft dann jeweils eine knappe Diashow mit Peinlichkeiten a la "Mädel-wird-in-Wasserfall-übergeblendet" ab. Zirka 200 TIFs machen dieses Meisterwerk der unfreiwilligen Komik aus.

Wertung: 

Hersteller: Pacific CD
Quelle: Bath-Beach, 76889 Schweighofen
Zirka-Preis: 79 Mark

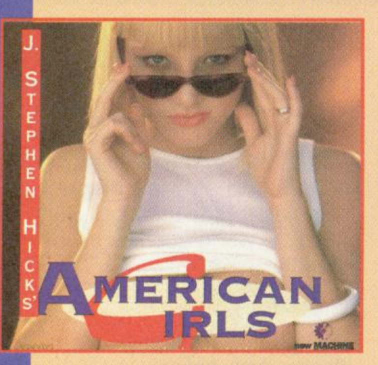


Lovers Guide

Wer hat nicht mal als Kind heimlich und verstohlen in das Sexualkunde-Lexikon der Eltern gespickt? In den Siebzigern groß in Mode, scheint das neue Medium CD diesen Machwerken nun auch in den neunziger Jahren ein unerwartetes Revival zu bescheren. Rund 40 Minuten Quicktime-Filme informieren in Bild und Ton über ausgefallene Liebesstellungen und -praktiken und wie und wie lange Vorspiel, Hauptakt und Nachspiel zu gestalten sind. Ein gewisser Dr. Kristal, englischer Sexualwissenschaftler, beschert uns programmabschließend einen Fragebogen, nach dessen gewissenhafter Beantwortung wir endgültig wissen, ob wir uns als toller Hecht fühlen dürfen oder ob unser erotisches Feuer doch nur auf Sparflamme brennt. Der unfreiwillige Witz des Programms ist der Jugendschutz-Code: Nur nach Eingabe eines mehrstelligen Zahlencodes erhält man uneingeschränkten Zugang zu den Daten des Aufklärungsprogrammes. So soll vermieden werden, daß Personen unter 18 Jahren sich am kompletten Inhalt (schon RTL und SAT1 zeigen mehr) laben können. Doch gerade und ausschließlich dieser Altersgruppe kann das Programm von Nutzen sein, denn die Erwachsenenwelt fühlt sich in den abgehandelten Gefilden bestens heimisch. Oder? Am besten Dr. Kristal fragen!

Wertung: 

Hersteller: Supervision Entertainment
Quelle: Vertigo
Zirka-Preis: 120 Mark



American Girls

Der namhafte Aktfotograph J. Stephen Hicks, ansonsten für das Penthouse-Magazin tätig, zeigt eine Auswahl der Fotos seiner Models aus allen Teilen Amerikas. In einem Auswahlmenü legt Ihr Euch zunächst auf Mädchen und Bundesstaat fest, woraufhin Ihr Euch eine Bilderserie der auserwählten Digi-Schönheit zu Gemüte führen könnt.

Die über 200 Ablichtungen liegen in drei verschiedenen Formaten und unterschiedlichen Qualitäten vor: großformatige, postergroße JPEGs sowie mittlere und kleine BMPs (True-Colour und 256 Farben). Wie bei allen Produkten von "New Machine Publishing" wurden auch die Mac-Besitzer bedacht, die von dieser CD ebenfalls etwas haben. Bestechend vor allem die Qualität der digitalisierten Bilder, fast schon ein Markenzeichen für die amerikanische Firma.

Als Bonbon gibt es einige zusätzliche Filmclips, die Euch Vorschauen auf andere Erotik-CDs des gleichen Herstellers bieten. Mit Hilfe dieser Clips könnt Ihr Euch einen guten Überblick über das Gesamtangebot von "New Machine Publishing" verschaffen.

Wertung: 

Hersteller: New Machine Publishing
Quelle: PC Fun, 80336 München
Zirka-Preis: 90 DM


32 heb' ab!
32bit
AMIGA CD
AMIGA
AMIGA MULTIMEDIA
Heb' jetzt ab mit noch mehr speed und schärferer Grafik! Durch **32 geniale Bits**. Mächtig viele **Spiele.** Spaß und Spannung, Abenteuer und Action total. Der Scharfmacher **für alle CD's**: Audio-CD, CD+G, CD-Movie, Karaoke-CD's. Bunt, schrill, schnell. Unschlagbar gut!
Der volle Durchblick – schärfer als jemals zuvor. Bewährte **AMIGA-Rechnerpower, 4-Kanal-Stereosound, CD-ROM-Laufwerk** mit double speed und **16,8 Mio. Farben.**
Jetzt abheben und beim Handel checken!
AMIGA CD32
Die erste 32Bit Video-Musik-Spielekonsole.
von Commodore
L&P

POWER SHOP

Willkommen im *POWER PLAY*-Einkaufsparadies. Ungetrübt von Öffnungszeiten, Wochenenden oder Feiertagen könnt Ihr Euch in unserem POWER SHOP dem Konsumrausch hingeben. Neu: Jetzt mit komplett frischem Sortiment!

Der **POWER SHOP**. Hier stellen wir, extra für Euch, einen ganzen Haufen feiner Goodies zusammen, die aus dem Leben eines *POWER PLAY*-Lesers nicht wegzudenken sind. Angefangen von coolen *Star Trek*-Sachen über fulminante Poster bis zum Mech-Bausatz findet Ihr hier eine stattliche Anzahl feiner Sammlerstücke, die von der kritischen Redakteursschar für Gut befunden wurde. Was unseren Testern nicht gefällt, was wir uns nicht selbst an die Wand hängen oder ins Regal stellen würden, und unseren Qualitätsansprüchen schlichtweg nicht genügt, erscheint erst gar nicht auf diese Seiten.

Um noch besser auf Eure Wünsche einzugehen, bitten wir um Eure Mitarbeit. Schickt uns einfach die Bestellpostkarte, die Ihr in dieser Ausgabe findet, und schreibt in das dafür vorgesehene Feld Euren Wunschartikel hinein, den wir im Shop anbieten sollen. Wir werten dann Eure Wünsche aus, und versuchen die gewünschten Gegenstände zu besorgen, um diese dann im Shop anzubieten. Die gleiche Karte dient auch zur Bestellung. Kreuzt einfach an, welchen Artikel Ihr in welcher Anzahl kaufen wollt, klebt eine Briefmarke drauf, und steckt die Karte in den nächsten Postkasten. *mh*

Versandbedingungen

Bevor Ihr zur Bestellkarte greift, solltet Ihr Euch unsere Versandbedingungen gründlich durchlesen, um später eventuelle Mißverständnisse zu vermeiden. Bestellungen erfolgen nur schriftlich über die Bestellkarte oder per Brief. **Bei jeder Bestellung ist Euer Geburtsdatum und Eure Unterschrift unbedingt erforderlich. Minderjährige müssen außerdem einen Erziehungsberechtigten mit unterschreiben lassen! Ohne die Unterschrift auf der Bestellung können wir nicht ausliefern.**

Alle Preise verstehen sich inklusive der gesetzlichen Mehrwertsteuer von 15 Prozent. Im **Inland** erfolgt der Versand per Post. Und zwar ausschließlich per Nachnahme (Kaufpreis zzgl. 12 Mark Versandkostenpauschale). Ab einem Warenwert von 500 Mark liefern wir versandkostenfrei. Im **europäischen Ausland** erfolgt der Versand per Post und nur gegen Vorkasse zzgl. 17 Mark Versandkostenpauschale. Bei Postern werden nochmal 5 Märker zusätzlich für die extrem stabile Posterversandröhre fällig.

Mit erscheinen dieser Artikelliste verlieren alle vorhergehenden ihre Gültigkeit. Angebot nur, solange Vorrat reicht. Da wir einige unserer begehrten Artikel direkt aus den USA und Übersee besorgen, kann es zu teilweise Lieferzeiten von bis zu 6 Wochen kommen, bitte habt dafür Verständnis.

Wer nicht die Bestellkarte verwendet, sondern per Brief bestellen möchte, schickt seine Order bitte an folgende Adresse:

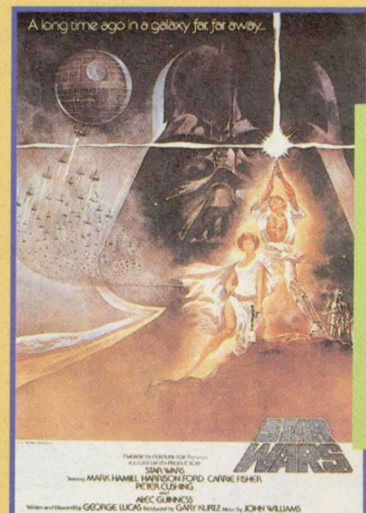
Interact
Reza Memari
Johann Strauß Straße 15
85591 Vaterstetten

Wenn Ihr Fragen, Kritik oder Anregungen zum Shop loswerden wollt, könnt Ihr Euch an unsere *POWER SHOP*-Hotline wenden. Die *POWER SHOP*-Hotline ist jeden Montag von 16 bis 18 Uhr unter der Nummer **08106 4189** zu erreichen — es werden hier keine Bestellungen angenommen! Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.



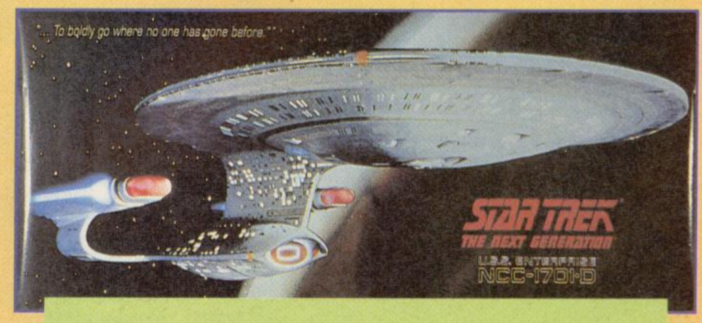
Stormtrooper Maske

Bestellnummer: SW-03. Einzelpreis 175 Mark. Der Traum für jeden Imperialisten: Der offizielle Stormtrooper-Helm aus robustem Weichplastik in Originalgröße zum aufsetzen.



Star Wars: Titel-Poster "Type A"

Bestellnummer: SW-04. Einzelpreis 16,90 Mark. Das Poster zum Film: Das Poster ist im Stil des original Filmplakates, das 1977 zu sehen war.



Star Trek: TNG-Mega Poster

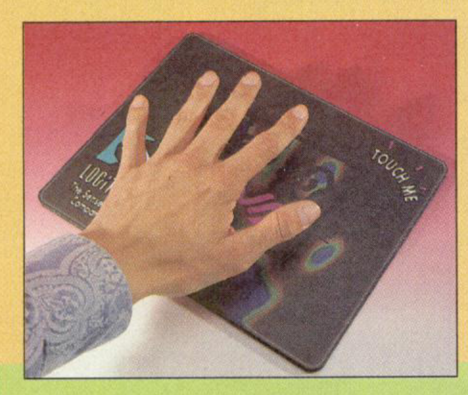
Bestellnummer: TNG-03. Einzelpreis 49 Mark. Das ultimative Star Trek-Poster für jeden Fan der Serie "The next Generation". Als Motiv dient die Enterprise 1701-D. Das Poster ist 65 Zentimeter breit und 1,85 Meter lang!





Indy Jones — Fate of Atlantic Comicset

Bestellnummer: INDY-02. Preis 120 Mark für das komplette Set. Der absolute Überknaller: Die Indiana Jones — Fate of Atlantis-Comics aus dem Jahre 1991. Wir konnten uns noch 40 Sets dieser begehrten Rarität sichern. Jedes Set besteht aus 4 einzelnen Comic-Heften der bekannten Dark Horse-Reihe. Natürlich sind die Comics in englischer Sprache. Achtung: Dieses Angebot besteht nur für eine Ausgabe. Bitte reserviert Euch Euer Exemplar vor der Bestellung telefonisch. Pro Besteller nur ein Comicset! Denkt dran: Wir haben nur 40 Sets!



Logitech Thermo-Mauspad

Bestellnummer: PP-02. Einzelpreis 30 Mark. Das fulminante Maus-Pad aus dem Hause Logitech. Das Pad ist wärmeempfindlich und verändert je nach Temperatur seine Farbe. Es gibt diese Mauspads noch nicht im Einzelhandel sondern voerst nur im *POWER SHOP*.





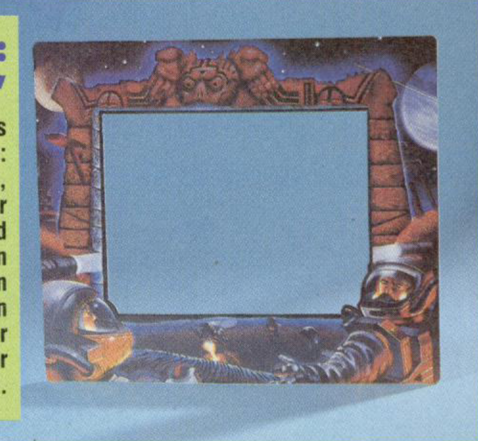
Stormtrooper Modellbausatz

Bestellnummer: SW-05. Einzelpreis 185 Mark. Brandneu: Der imperiale Stormtrooper zum selberbauen. Der Bausatz besteht aus hochwertigem Vinyl und ist im Maßstab 1/4 — das fertige Modell ist rund 46 Zentimeter hoch! Die Blasterwaffe ist natürlich mit beim Bausatz dabei.



Medium OmniMech Blueprints

Bestellnummer: BT-03. Einzelpreis 39,90 Mark. Für Technikfreaks: Nagelneue Medium Omnimech Blueprints. In dem Set sind die farbigen Blueprints (postergroße Querschnittzeichnungen) von vier verschiedenen Mechs — Black Hawk, Dragonfly, Fenris und Ryoken enthalten. Die Poster sind gefaltet in einer Packung.



Screenie: "Space Monolith"

Bestellnummer: SC-01. Einzelpreis 22,90 Mark. Schöner schauen: Screenies sind bedruckte Rahmen, die mit Leichtigkeit (per Klettverschluß) an 13", 14" und 15"-Monitoren befestigt werden können. Macht aus der grauesten Monitor-Maus einen bunten Blickfang. Unser Motiv ist der "Space Monolith" — passend für rasante Spacespiele.

Die Monate Juni und Juli sind immer durch eine verstärkte Reisetätigkeit geprägt: Einen Teil der *POWER PLAY*-Mannschaft zieht es in den wohlverdienten Jahresurlaub, andere jetten dienstlich in ferne Länder. Diesmal sind Volker und Knut für Euch in den USA unterwegs: Frisch von der CES-Show in Chicago bringt unserer rasendes Reporterduo einen dicken Messebericht mit ins heimische Haar. Alles über die kommenden Spiele-Highlights, wichtige Weihnachtsperlen, Techniktrends und Branchengeplauder findet Ihr in unserem extragroßen **CES-Show-Report**.

Derweil Volker und Knut in der Weltgeschichte herumreisen, sind die Daheimgebliebenen natürlich nicht untätig. Zahlreiche Testberichte interessanter Spiele – wenn alles klappt, und die Post ihren Streik rechtzeitig beendet – zieren dann unsere nächste Ausgabe. Hier eine kleine Auswahl der geplanten Tests: **Bioforge**, **Outpost**, **Wings of Glory** und Armored Fist. Einen besonderen Knaller bieten wir für alle Star-Wars-Fans: Zum Test von **Tie-Fighter** gesellt sich ein passender **Star-Wars-Schwerpunkt**. Auch Spielehardware kommt selbstverständlich nicht zu kurz: Wir nehmen die wichtigsten **Soundkarten** in einem umfangreichen Vergleichstest auseinander und untersuchen Apples Flaggschiff, den *POWER PC*, auf seine Spieletauglichkeit.

Unsere USA-Korrespondentin Brenda Garno plauschte zudem ausgiebig mit **Westwood**. In unserem Firmen-Special plaudern die Programmierer über kommende Projekte und verraten so manches Geheimnis.





erscheint am
10. August 1994

BATTLE ISLE 2

- Netzwerkfunktion und Null-Modem Unterstützung
- Neue Introsequenzen
- Beschleunigter Computergegner
- Die Scenery CD integriert sich in Ihre Battle Isle 2 Umgebung und erweitert das bereits vorhandene Battle Isle 2 Hauptprogramm.
- 16 neue Computerkarten
- 10 Mehrspielerkarten
- 50 neue Zwischensequenzen
- Sechs weitere neue Einheiten
- Erweiterte Musik
- Scenery CD benötigt ca. 550k Hauptspeicher
- Komplett in Deutsch! Empfohlener Verkaufspreis 69,95 DM



Rasante Flugaufnahmen durch die Welt von Battle Isle



Retter, die des Hochverrats angeklagt werden

Scenery CD "Das Erbe des Titan"

Nach Jahrzehnten furchtbaren Krieges und der Zerstörung TITAN-NETs waren Volk und Armee der Drullischen Föderation müde geworden. Doch noch immer gibt es keinen Frieden. Ehemalige Mitstreiter des Roboterimperiums aus den verschiedensten Volksgruppen halten den Kampf aufrecht. Das in politische Wirren verstrickte Reich ist vom Ausnahmezustand und Bürgerkrieg bedroht. Als Gegenmacht zu den noch immer einflußreichen Kadern alter Prägung wurde der STAG gegründet. Diese Interessensvertretung der dezentralisierten ROOM-Medien entwickelt sich zum kraftvollen Werkzeug der Opposition gegen den Großen Strategen Val Haris. Untätig muß er seiner eigenen Entmachtung zusehen. Als er nur wenige Stunden nach Tumulten auf den Straßen und im Parlament entführt wird, steht das Drullische Reich vor der nachhaltigsten Krise, der es je aus dem Inneren zu begegnen hatte.



Begegnungen mit neuen Waffensystemen sind nicht unwahrscheinlich



Rätselhafte Ereignisse durchkreuzen die Handlung

Bestellen Sie per Fax 0208 / 450 88 99 unser kostenloses " Händler Promotionpaket".

Blue Byte Software GmbH
Eppinghofer Str. 150
45468 Mülheim an der Ruhr
Fax: 0208 / 450 88 99

